9-93 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs



DM 6,50
ÖS 50,-
SFR 6,50
LFR 155,-
HFL 8,-
LIT 8.400,-

FLIPPER, FANTASY & CO

40 Seiten PC-Spiele-Tests

DIE 16 BIT-GENERATION

Test: Soundkarten für Fortgeschrittene

Windows-Flipper: Take-a-Break Pinball

SILBERNE ZEITEN

CD-ROM-Spiele: Besser als Diskette?

JURASSIC ART

Der Baukasten für Digi-Dinos

ADVENTURE-SPECIAL

Die tollsten Puzzles Die schönsten Spiele

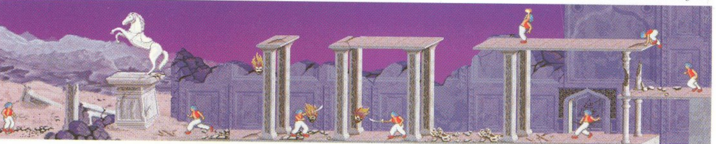
Erster Test: NHL Hockey

Test & Tips: Betrayal at Krondor • More After Dark: Neue Bildschirm-Schoner • Karaoke per CD-ROM • Flugstunden: Tornado & Airbus USA • Pool-Billard per PC • Mehr Missionen für X-Wing

PRINCE OF PERSIA® 2
THE SHADOW & THE FLAME



Das Motiv wurde aus mehreren Bildschirmfotos zusammengestellt.



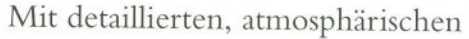
Gestern besaßen Sie noch unsagbaren Reichtum, einen majestätischen Palast und eine Prinzessin, die dachte, daß aus Ihrem Schwert die Sonne strahlt.

Jetzt hat Ihnen der teuflische Magier Jaffar mit seinen bösen Kräften Ihre Identität geraubt und Sie aus dem Palast vertrieben.

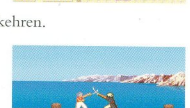
Reisen Sie über die Grenzen der Fantasie hinaus . . .

. . . über die Dächer Ihres Königreichs, durch dunkle Höhlen, magische Tempel und mystische einsame Inseln.

Meiden Sie tödliche Fallen, lösen Sie knifflige Rätsel, und entkommen Sie verwirrenden Labyrinthen, um in Ihren Palast zurückzukehren.



Mit detaillierten, atmosphärischen Grafiken, ausgetüftelter Schwertkampf-Action und beeindruckender Musik mit Soundeffekten ist "The Shadow and The Flame" ein Erlebnis in Kinoqualität, das Sie nicht mehr vergessen werden.







Ruhet sanft !

Die Arroganz, mit der einige Dinosaurier aus der Software-Branche die internationalen Märkte behandeln, ist immer wieder erheiternd. Jüngstes Beispiel für einen erholsamen Schlaf: Microprose veröffentlicht im Juli seine zwei heißesten Produkte seit langem in den USA, namentlich »Railroad Tycoon Deluxe« und »Pirates Gold«. Interessierte deutsche Händler, denen viele Kunden die Bude einrennen, müssen größere Stückzahlen aus den Staaten importieren, denn Microprose Europa will die Programme noch nicht anbieten - die kommen nicht vor September und dafür dann komplett in Deutsch. Viele Pirates-Fans bedanken sich vielmals und ziehen den Kauf eines US-Imports einer vierteljährigen Wartezeit vor.

Amerikanische Firmen wie LucasArts oder Electronic Arts haben kapiert, welch erkleckliche Umsätze man in Europa machen kann, wenn der Service stimmt. Durch internationale Parallel-Veröffentlichungen und übersetzte Software sicherte man sich dicke Marktanteile. International denkt auch Coktel Vision; die französische Firma will ab Herbst komplett synchronisierte Sprachausgabe-Versionen seines neuen Adventures »Lost in Time« anbieten - in Deutsch, Französisch und Englisch.

Bei mitunter astronomisch hohen Spielepreisen jenseits der 100-Mark-Grenze darf der Kunde eine vernünftige deutsche Version erwarten - aber bitte halbwegs flott und in vernünftiger Qualität. Motiviert sollten die letzten Schnarcher allemal sein: So manche US-Spielefirma verdient in Europa mittlerweile mehr Dollars als zuhause. Nur wundert Euch nicht, daß die Umsatzverursacher auf dem alten Kontinent etwas säuerlich werden, wenn man sie wie Kunden zweiter Klasse behandelt. Schließlich kosten die Spiele bei uns nicht weniger als in den Vereinigten Staaten.

Viel Spaß beim Warten wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER





AKTUELL



Adi, das war wohl ein harter Kampf: Bomico-Boß Boiko (rechts) ergatterte das offizielle Lothar Matthäus-Fußballspiel

8



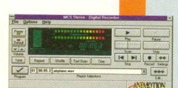
SPIELE-TESTS





Keiner schont schöner: Wir testen die neuen Screensaver-Module von More After Dark

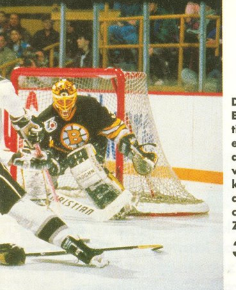
22



MCS Stereo verwandelt Ihr CD-ROM-Laufwerk in ein Hifi-System

102

TIPS & TRICKS



Die beste Eishockey-Simulation, die Ihr PC je erlebt hat: Unser ausführlicher Test von NHL Hockey klopft alle Aspekte ab – vom Bodycheck bis zum Zwei-Linien-Paß

36

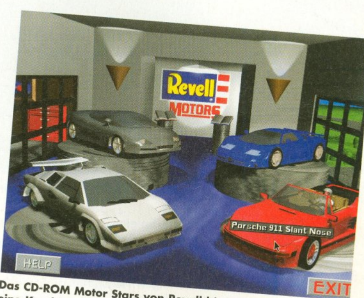


Betrayal at Krondor ist die angenehme Fantasy-Überraschung des Monats. Wir bieten Ihnen einen ausführlichen Test und erste Tips

72 + 106

Jurassic Art, der elektronische Dinosaurier-Baukasten

24



Das CD-ROM Motor Stars von Revell bietet eine Kombination aus Rennspiel und Modellbau-Anleitung

52

RUBRIKEN

HARDWARE

SOFTWARE

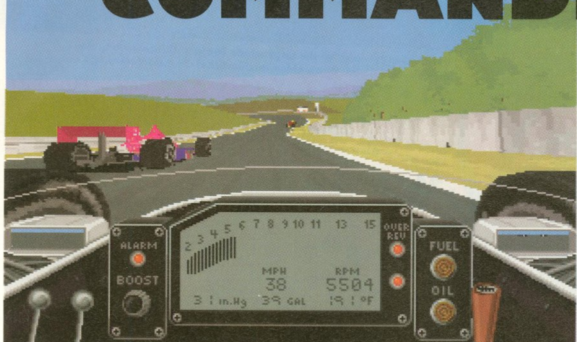
Kompetente Jet-Simulation im Anflug: Den Härtetest von Tornado finden Sie ab Seite

40

Preview von »IndyCar Racing«

ASPHALT COMMANDER

Der »Strike Commander« der Rennautos kommt im Oktober auf uns zu: »IndyCar Racing« bietet grafischen Realismus wie nie zuvor.



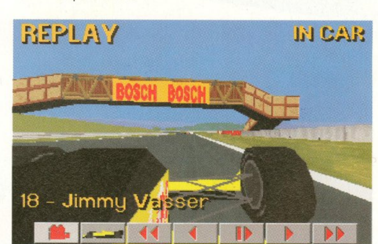
Harte Konkurrenz für alle Formel-1-Simulationen: Ein Spiel der kleineren Wagenklasse könnte den großen Brüdern den Rang ablaufen

Wenn Rennsport-Spieler von Electronic Arts' »Indy 500« reden, wird es immer noch als eines der besten Programme seines Genres bezeichnet. Auf den ersten Blick macht es nach heutigen Maßstäben nicht viel her, rasen doch die Autos lediglich auf einem einzigen Oval hunderte von Runden lang im Kreis. Doch dank genauer Simulation vieler Details und packender Kamera-Perspektiven konnte sich der Titel in der Herzen vieler Motorsport-Freunde fahren.

Indy 500 ist aber schon über drei Jahre alt und seitdem hat man nichts mehr vom Programmier-Team namens Papyrus gehört. Doch auf der letzten CES-Messe in Chicago sind die Jungs wieder aufgetaucht und hatten mit der ersten Demo-Version von »IndyCar Racing« einen der Messeknaller in der Tasche. Die neue Autorenn-Simulation der Indy-Klasse soll voraussichtlich im Oktober 1993 bei Virgin Games nur für 386/486-PCs erscheinen.

Mit dem Vorgänger Indy 500 hat IndyCar nicht mehr viel gemeinsam: Statt eines runden Ovals soll es acht optisch ausgetüftelte Strecken geben, die Grafik zeigt mit kompliziertem »Texture Mapping« nahezu photorealistische Bilder. Sofern mit dem Lizenzdeal der IndyCar-Vereinigung alles klappt (bei Redaktionsschluß waren die Verträge noch nicht unterschrieben), tauchen bei IndyCar 18 der Original-Fahrer und -Autos auf, darunter solche Größen wie Emerson Fittipaldi oder Ex-Formel-1-Star Nigel Mansell. Die simulierten Autos entsprechen nicht nur bei den technischen Daten den Vorbildern, die Programmierer legen auch großen Wert auf originalgetreues Aussehen: Sowohl die Farben als auch die Logos aller Sponsoren und das Design des Helms werden digitalisiert und auf die 3D-Grafik innerhalb des Programms »geklebt«; das entsprechende Verfahren nennt das Papyrus-Team »SuperTexture«.

Eine Nachricht vom Rennleiter: Nach jeder Runde sehen Sie den aktuellen Stand ihres Teams.



An jedem Auto ist rechts neben dem Fahrer eine kleine Videokamera festgeschraubt, mit der Sie das Rennen verfolgen können.

Ähnlich sieht es auch mit den Rennstrecken aus: Realitätsnähe steht im Vordergrund. Deswegen haben sich die Programmierer nicht nur millimetergenaue Pläne der Strecken besorgt, sondern vergleichen zusätzlich Videoaufnahmen früherer Rennen mit der grafischen Darstellung der Software. Sieht im Programm eine Stelle der Strecke anders aus, als auf dem Videoband, wird die digitalisierte Etappe entsprechend verändert. Deswegen braucht ein einziger Kurs auch mindestens 500 KByte Festplattenplatz. Acht möglichst

SCHRÄG & SCHNITTIG

IndyCar-Programmierer David Kammer von Papyrus beantwortete unsere Fragen zum neuen Rennspiel-Hoffnungsträger.

PC PLAYER:
Was habt Ihr in den fast vier Jahren Pause seit Indy 500 gemacht?

DAVID KAMMER:
Wir haben ein paar kleinere Auftragsarbeiten erledigt und uns über einen Nachfolger Gedanken gemacht; an IndyCar haben wir bis jetzt schon anderthalb Jahre gearbeitet und es werden noch ein paar Monate mehr.

PC PLAYER:
Rennspiele gibt es ja nicht wenige. Was macht Euch so sicher, daß IndyCar neue Maßstäbe setzt?

DAVID KAMMER:
Unser Programm wird sich wirklich so spielen, als ob man ein echtes Auto steuert. Wir legen sehr viel Wert auf korrekte Physik. Ich muß gestehen, wir waren ein wenig grantig, als wir Microproses »Formula One Grand Prix« gesehen haben – ein gutes Spiel mit vielen Ideen. Wir hofften, es wäre nur ein ganz normales Rennspiel geworden, war dann aber doch sehr ernstzunehmen. Aber wir werden noch realistischere Physik und wesentlich schönere Grafik bieten können. Außerdem sind IndyCar-Strecken abwechslungsreicher als Formel-I-Strecken. Es gibt mehr verschlungene Stadtkurse, extreme Hochgeschwindigkeits-Strecken, einfach mehr Vielfalt.



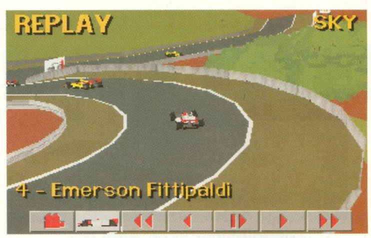
Auf der letzten CES fachsimpelten Programmierer David Kammer und Boris Schneider über die neue Grafik in »IndyCar Racing«.

PC PLAYER:
Was ist technisch am schwierigsten zu realisieren?

DAVID KAMMER:
Die Schrägen innerhalb der Strecken. Keine Kurve ist flach, sie sind immer zu einer Seite geneigt. Die Daten über diese Schrägen sind schwer zu bekommen, hier müssen wir immer wieder mit Videoaufnahmen vergleichen, die mit Mini-Kameras in den Rennwagen gemacht wurden. Wir kriegen sogar solche Details mit, daß eine Kurve in einer Talsenke etwas griffiger ist, als eine Kurve nach einer leichten Anhöhe; da kommt man leichter ins Schleudern.

PC PLAYER:
Bist du selbst schon mal in einem Rennwagen gefahren?

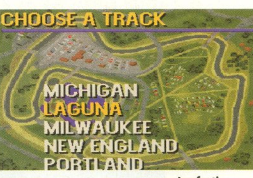
DAVID KAMMER:
Leider nein. Aber ich pendele seit sieben Jahren jeden Tag über einen der meistbefahrensten Highways der USA und sollte dafür eigentlich schon eine IndyCar-Zulassung bekommen.



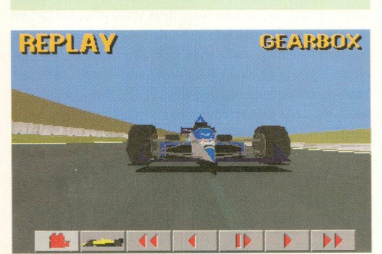
Hier sind die Strecken weder flach, noch oval, wie ein Blick aus dem mitfliegenden Hubschrauber beweist.

abwechslungsreiche Kurse sollen dem Spiel beiliegen (vielleicht auch nur sieben; den achten erhält man dann nach Einsenden der Registrations-Karte). Alle weiteren offiziell zugelassenen IndyCar-Kurse sollen aber als Zusatzdisketten erscheinen.

Die Kameraperspektiven, die schon bei Indy 500 einer Fernsehübertragung glichen, werden jetzt noch mehr an das TV-Vorbild angepaßt. So sind an allen Wagen Mini-Kameras angebracht (die Cockpit-Grafik kann man nur aus dem eigenen Wagen sehen); ein Zeppelin und ein Hubschrauber übertragen das Geschehen von oben. Die TV-Kameras am Straßenrand sind teilweise fest angebracht, einige Kameras werden allerdings von virtuellen Kameramännern getragen, die von Runde zu Runde den Platz wechseln oder bei einem Unfall möglichst nah an das Geschehen heranzukommen versuchen. Für die Unfälle werden uns im übrigen physikalisch korrekte Geräusche, Überschläge und Rauchfahnen versprochen. So könnte IndyCar fast das gleiche Schicksal erleiden wie Indy 500: Am meisten Spaß macht es immer noch, möglichst viele Gegner völlig unsportlich von der Strecke zu schubsen. **(bs)**



Im fertigen Spiel sollen Sie zwischen acht Strecken wählen können.



Noch eine Kamera an jedem Auto, diesmal aber nach hinten gerichtet und in Bodennähe angeschraubt. Das sorgt für bedrohliche Perspektiven bei jedem Überholmanöver.

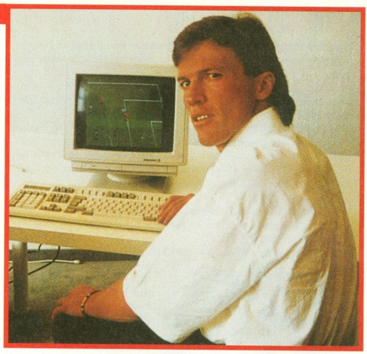


Tuning in der Box: IndyCar bietet nicht nur Dutzende von Einstellungen aller Wagendetails, sondern auch schwindelerregende Kameraschwenks.

Preview von Lothar Matthäus

BAYERN POWER

Rechtzeitig zum Start der neuen Bundesliga-Saison erscheint eine neue Fußball-Simulation rund um Weltmeister Lothar Matthäus.



Ja, wo laufen sie denn? Voller Elan stürzt sich Lothar Matthäus auf »seine« Fußball-Simulation

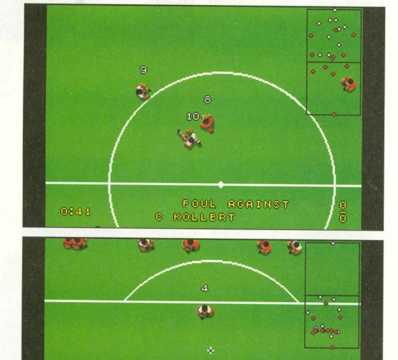
Unter den Paradieskickern, welche in reicher Anzahl die Fußball-Bundesliga bevölkern, nimmt Nationalspieler Lothar Matthäus eine Sonderstellung ein. Der wortgewaltige Franke hat nicht nur einen strammen Schuß, sondern auch ein herzerfrischend kantiges Ego.

Als unlängst der FC Bayern in letzter Sekunde die Deutsche Meisterschaft vergeigte und Manager Uli Hoeneß in einem Anfall von Suizid-Wahn eine abfällige Bemerkung über die TV-Eskapaden von Frau Matthäus wagte, zog sich Lothar grollend in sein Urlaubsdomizil zurück. Allen ursprünglich ausgestoßenen finsteren Drohungen zum trotz bleibt er dem FC Bayern nun doch erhalten; auch in der kommenden Saison kann sich die Bundesliga an Matthäusschen Ballkünsten und Medienauftritten erfreuen.

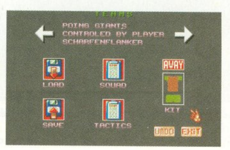
Der »Torminator« persönlich ist das Aushängeschild für eine neue Fußball-Simulation, die bei Ocean in England programmiert wird. Unter dem prägnanten Titel »Lothar Matthäus« will Bomico die deutsche Version Ende August veröffentlichen.

Ein Lothar allein macht noch kein gutes Programm. Neben dem prominenten Namenspaten sollen reichlich spielerische Features locken, um dem etablierten »Sensible Soccer« das Fürchten zu lehren. Beim Matthäus-Programm dürfen Sie z.B. die Spielfeld-Ansicht wählen; entweder wird von oben nach unten oder zur Seite gekickt. Sie können gegen einen Freund oder den Computer antreten, entscheiden Sich für einen von 10 Schwierigkeitsgraden und editieren die Taktik Ihres Teams. Als Steuerungsfinessen verspricht der Hersteller drei verschiedene Paßarten, Hackentricks, Flugkopfbälle und Volleyschüsse. Rassige Torszenen können aus verschiedenen Perspektiven per Videorecorder-Modus begutachtet und gespeichert werden.

Der Statistik-Freund wird mit mehreren Liga- und Pokal-Modi erfreut. Neben den Elite-Divisionen aus Frankreich, Italien und England wurde auch die deutsche Bundesliga untergebracht. Mit einem Team Ihrer Wahl kämpfen Sie um die Meisterschaft; der Spielstand darf natürlich gespeichert werden. Alternativ stellt man sich eine individuelle Liga zusammen, startet einen Pokal-Wettbewerb und darf sogar Team- und Spielernamen editieren. Ein Test von Lothar (dem Spiel) folgt mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Ausgabe von PC Player. **(hl)**



Fouls, Freistöße und Elfmeter gehören zum rauhen Bundesliga-Alltag auf dem PC



Mit dem Editor gestalten Sie Ihr individuelles Dream Team

Hitparade

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS

1. **SENSIBLE SOCCER** (-) Renegade
2. **DAY OF THE TENTACLE** (-) LucasArts
3. **TORNADO** (-) Digital Integration
4. **FLASHBACK** (-) Delphine
5. **WHALE'S VOYAGE** (-) Neo
6. **X-WING** (4) LucasArts
7. **SPACE HULK** (-) Electronic Arts
8. **STRIKE COMMANDER** (2) Origin
9. **PRINCE OF PERSIA 2** (-) Broderbund
10. **JONATHAN** (-) Software 2000

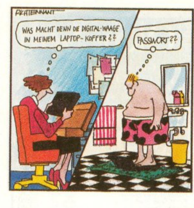
Quelle: Leisuresoft. Erhebungszeitraum: Juni 1993.

PC PLAYER LESER-CHARTS

1. **ULTIMA UNDERWORLD II** (1) Origin
2. **X-WING** (3) LucasArts
3. **STRIKE COMMANDER** (8) Origin
4. **INDIANA JONES: FATE OF ATLANTIS** (2) LucasArts
5. **SPACE QUEST V** (5) Sierra
6. **LEMMINGS 2** (4) Psygnosis
7. **EISHOCKEY MANAGER** (9) Software 2000
8. **COMANCHE** (6) Novalogic
9. **SYNDICATE** (-) Electronic Arts
10. **DAY OF THE TENTACLE** (-) LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an PC PLAYER. Bitte schicken Sie uns eine Postkarte, auf der Ihre drei momentanen Lieblingsspiele stehen.

HI-TECH CARTOONS



In den USA ist Rich Tennant der führende Computer-Cartoonist. Seine Zeichnungen erscheinen unter anderem alle 14 Tage im »PC Magazine«. Die Cartoons von Tennant machen vor allem deswegen Spaß, weil sie die PC-Technik kompetent aufs Korn nehmen. Beim Goldmann-Verlag ist jetzt ein Taschenbuch mit einer Auswahl von Tennant-Zeichnungen erschienen. Unter dem Titel »Computer sind auch nur Menschen« zeigt er uns unter anderem die Benutzergruppe der Pfeife rauchenden Nonnen, die Laptop-Computern Puppenkleider anziehen, den programmierenden Hund (»So klug ist er gar nicht. Er macht nie Sicherungskopien und sabbert immer die Tastatur voll!«) und Indiana Jones als Jäger der verlorenen Datei. Bis auf einige kleine Übersetzungsfehler sind die Cartoons durch und durch empfehlenswert; das Taschenbuch mit der ISBN-Nummer 3-442-07992-6 kostet DM 8,90. **(bs)**

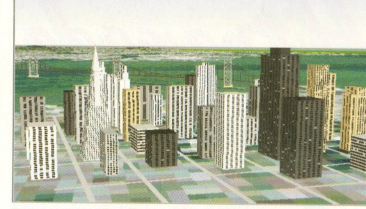
Fast so gut wie das Original: Die Centipede-Version für Windows kommt dank Maussteuerung sehr nahe an das Spielhallen-vorbild heran.

BILL GEHT IN DIE SPIELHALLE

Und es geht doch: Flotte Actionspiele unter Windows 3.1. Niemand geringer als Microsoft tritt den Beweis an. Unter dem Namen »Microsoft Arcade« erscheint eine Sammlung von 5 Spielhallen-Hits der früheren 80er Jahre. Mit von der Partie sind die actiongeladenen Alt-Klassiker »Asteroids«, »Battle Zone«, »Centipede«, »Missile Command« und »Tempest«.

Alle fünf Programme wurden von der Spielautomatenfirma Atari Games lizensiert und werden so originalgetreu wie nur möglich umgesetzt. Grafik und Sound halten sich eng an die historisch wertvollen Vorbilder. Gerade bei Asteroids, bei dem die Asteroiden nur durch Linien angedeutet werden, ist die grafische Darstellung nicht mehr zeitgemäß, dafür hat sie aber einen wesentlich höheren Nostalgie-Effekt. Microsoft Arcade soll in den USA ab Ende August für umgerechnet knapp 100 Mark erhältlich sein. **(bs)**

Abstrakt, aber aufregend: Microsoft beschert uns die erste PC-Umsetzung des Spielhallen-Veteranen Tempest

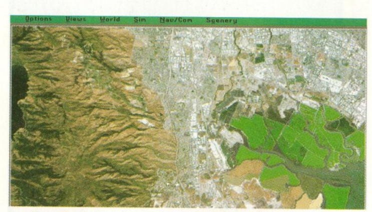


Downtown San Francisco auf der gleichnamigen Scenery Disk von Mallard: Soviele Hochhäuser gab's noch nie beim Flight Simulator

NEUES VOM FS5

Seit der letzten Ausgabe von PC Player sind weitere Details zum »Flight Simulator 5« (FS5) von Microsoft bekannt geworden. So wird die fertige Version neben einigen amerikanischen Städten auch Darstellungen von München und Umgebung enthalten. Microsoft gab als Auslieferungs-Termin den 12. August bekannt, doch mehrere Beta-Tester deuteten an, daß dieser Termin wegen einiger noch auszumerzender Bugs im Programm kaum zu halten sei.

Die Firma Mallard hat inzwischen Details über die neuen Scenery-Disks bekanntgegeben. Als erstes erscheint eine Diskette »San Francisco«, die auf Satelliten-Aufnahmen basiert und alle Tricks des FS5 nutzt. In Vorbereitung sind außerdem Chicago, San Diego, Washington DC, Seattle, New York und Los Angeles. Jede der Scenery-Disks soll umgerechnet etwa 100 Mark kosten; ein happiger Preis, wenn man bedenkt, daß der komplette FS5 für unter 200 Mark zu haben sein wird. **(bs)**



Satelliten-Aufnahmen wie diese dienen dazu, den Erdboden bei großen Flughöhen genau richtig »einzufärben«

NEUE DEUTSCHE BÜROS

Seit dem 1. Juli hat Software-Multi Electronic Arts eine offizielle deutsche Niederlassung. Die »Electronic Arts GmbH« ist im schönen Gütersloh angesiedelt, den Posten des Geschäftsführers übernimmt Wolfram von Eichborn. Das neue Büro kümmert sich um Marketing, Pressearbeit und Verkauf. Postalisch ist EA Deutschland unter Postfach 2863 in 33258 Gütersloh erreichbar.

Ein paar Kilometer entfernt hat die Deutschland-Zentrale der österreichischen Firma Max Design ihre Residenz eröffnet. Reklamationen werden dort ab sofort unter der Adresse Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn bearbeitet. Technische und spielerische Fragen beantwortet weiterhin die Hotline in Österreich, Telefon-Nummer 0043-3687-24147 (nur Dienstags und Donnerstags von 15 bis 18 Uhr). ***(tw)***

Preview: »Inferno« & »TFX«

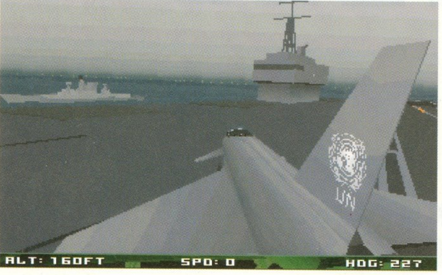
DUO INFERNALE



Sitzen Sie bei einem 3D-Spiel lieber an Bord eines Raumschiffs oder steuern Sie bevorzugt einen Düsenjet? Das englische Programmierteam »D.I.D« bastelt an zwei Spielen gleichzeitig, um alle Geschmäcker abzudecken.

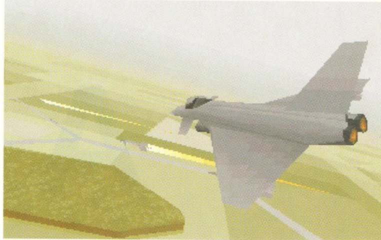
Holen Sie sich Ihre Einsatzbefehle bei Colin Powell persönlich ab

Was ist das größte Problem für einen Spieleentwickler? Die Konkurrenz! Kaum hat man ein Programm mit neuer Technik fertig und beginnt das nächste, ziehen die Mitbewerber auch schon nach und bringen ein technisch noch besseres System auf den Markt. Also heißt es, wieder von vorne zu beginnen und den Standard noch weiter nach oben zu schrauben. Die englische Firma »D.I.D.« (ausgeschrieben: »Digital Image Designs«) glaubt den Dreh zur Lösung dieses Problems gefunden zu haben. Für ihr neues 3D-Grafik-System programmieren sie zwei unterschiedliche Spiele gleichzeitig; so kann dieselbe Technik für zwei Programme genutzt werden, ohne daß sie als veraltet gilt.



T.F.X.-Start von einem Flugzeugträger; der UNO-Aufkleber ist deutlich am Seitenruder zu erkennen

Der erste Titel im Bunde nennt sich »T.F.X.« (Tactical Fighter Experiment) und ist eine Flugsimulation mit aktuellem Einschlag. Der Spieler fliegt drei verschiedene Jets im Auftrag der UNO, die kritische Situationen in Dritte-Welt-Ländern stabilisieren will. Über 100 Missionen warten auf den Spieler. Diese sind zum Teil direkt anwählbar, teilweise aber auch nur in einem als »Soap Opera« bezeichneten Modus zu finden, in dem die Missionen durch eine Rahmenhandlung zusammengehalten werden.



Die Landschaftsdarstellung von T.F.X. ist recht detalliert und trotzdem sehr schnell

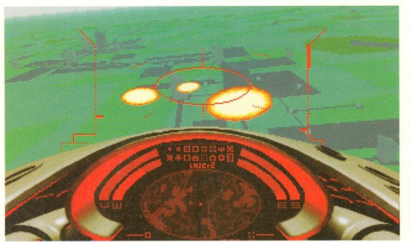
Besonders stolz ist das T.F.X.-Team auf die schnellen 3D-Routinen, die in den Augen der Entwickler Firmen wie Origin das fürchten lehren sollen. Wie in Strike Commander können Sie auch hier Ihren virtuellen Kopf drehen und auf dem Bildschirm sehen, wie sich Cockpit und Instrumente perspektivisch korrekt verschieben. Allerdings läuft das Ganze mindestens doppelt so schnell und damit wesentlich flüssiger als beim Strike Commander ab. Auch sonst findet modernste Technik ihren Weg in T.F.X., unter anderem in Form von neuartigen Zielsystemen, bei denen Sie einzelne Gebäude oder Objekte millimetergenau anvisieren können.

Das zweite Produkt von D.I.D. nennt sich »Inferno« und ist die Fortsetzung zum Weltraum-Spiel »Epic«. Vor achtzig Jahren floh ein Volk vor bösen Invasoren in ein anderes Sonnensystem. Im Spiel Epic übernahmen Sie den Geleitschutz für diese Flucht. Jetzt haben die Invasoren auch das neue Sonnensystem erreicht, doch statt eines weiteren Exodus sollen nun die Invasoren zurückgeschlagen werden.

Anders als Epic, das völlig festgelegte Missionen

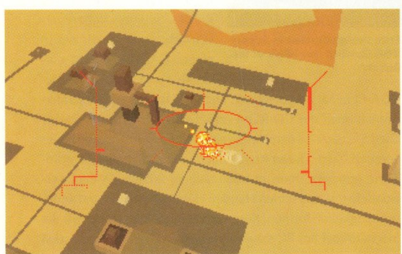


Auftanken in der Luft; hier sehen Sie auch, wie sich das Cockpit perspektivisch verzerrt, wenn Sie im Programm in eine andere Richtung sehen



Ungewöhnliches Cockpit-Design bei Inferno: Rund ist wieder in

in starrer Reihenfolge hatte, gehen Sie bei Inferno viel freier vor. Ihnen steht das komplette Sonnensystem mit sieben Planeten, drei Monden, einem Asteroidengürtel und einem Raumschiff-Friedhof offen. Innerhalb dieses Geländes sind an die einhundert Missionen versteckt, aber Sie müssen keineswegs alle durchspielen um die bösen Aliens wieder heimzuschicken. Das Fluggebiet ist in drei Abschnitte unterteilt: Weltraum, Planetenoberfläche und Tunnelsysteme. Es gibt

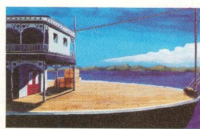


Die Bodenobjekte von Inferno (hier eine Fabrikanlage) sind relativ komplex und sehen ungewöhnlich aus

mehrere Planetenoberflächen und auf jedem Planeten verschiedene Tunnelsysteme. Insofern erinnert die Struktur ein wenig an »Starglider II«, allerdings soll es bei Epic wesentlich mehr zu tun geben. Um den Spieler in den komplizierten Handlungsrahmen einzubinden, wird ein Comic die Anleitung zum Teil ersetzen und die Vorgeschichte genau wiedergeben. An grafischen Gags soll es beispielsweise Tag- und Nachtwechsel auf den Planeten sowie perspektivisch korrekten Lichteinfall ins Cockpit geben. Sage und schreibe 300 verschiedene gegnerische Raumschiffe will D.I.D. in Inferno einbauen – wahrscheinlich ein neuer Weltrekord. Beide Spiele werden nahezu gleichzeitig im Herbst dieses Jahres erwartet und werden von Ocean veröffentlicht. Von beiden Programmen werden auch CD-ROM-Versionen erwartet, die unter anderem CD-Musik enthalten sollen. Die englische Pop-Gruppe »Alien Sex Fiend« arbeitet schon am Soundtrack für Inferno. **(bs)**

ZUR SACHE, SCHÄTZCHEN

Seit 80 Jahren gibt es den Karl-May-Verlag, 80 Millionen Bücher mit Winnetou und Konsorten gingen seitdem über die Ladentische – und Sie fragen sich jetzt, was wir Ihnen mit dieser Aufzählung eigentlich sagen wollen. Dabei ist es für PC-Besitzer an der Zeit, die Silberbüchse abzustauben und im Kreise der Lieben gutturale Laute wie »Howgh!« oder »Wo ist mein Feuerwasser?« zu üben. Linel kündigt nämlich das erste Grafik-Adventure an, das ganz offiziell auf einem Karl-May-Roman basiert.



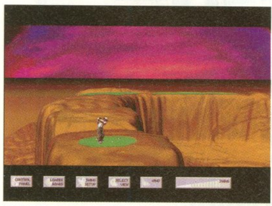
Eine erste Grafik vom Karl-May-Adventure »Der Schatz im Silbersee«

»Der Schatz im Silbersee« versammelt auf dem PC-Bildschirm all die beliebten Charaktere, die man aus dem gleichnamigen Schmöker kennt. Old Firehand und sein Kumpel Winnetou sind dabei einer Desperado-Bande auf den Fersen, die einen sagenhaften Indianerschatz bergen will. Um dieses Unternehmen zu finanzieren, kratzen Cornel Brinkley und seine ungewaschenen Gesellen erst ein bißchen Kleingeld durch Überfälle zusammen. Linel verspricht deutsche Texte, an die 70 Grafiken, fünf Spielkapitel und eine komfortable Adventure-Steuerung per Maus und Menüs. **(hl)**

MAILBOX, DIE ZWEITE

Nachdem auch wir endlich mal auf ein DTP-Programm reingefallen sind (»...auf dem Bildschirm war das aber zu sehen...«) wiederholen wir hier nochmal die Telefonnummer der Profisoft-Mailbox, die in der letzten Ausgabe leider unterschlagen wurde. Spiele-Updates, Gerüchte, Top 10 und neue Soundblaster-Treiber gibt es kostenlos unter der Nummer (0541) 127076 (sofern Sie ein Modem besitzen). Allerdings ist die Box erst abends ab 18 Uhr online, also bitte nicht vorher anrufen! (bs)

GOLF OHNE GRENZEN



Nicht realistisch, aber grafisch beeindruckend: Golfen am Rande des Abgrunds – da kann man viele teure Bälle verschlagen...

Die erste Golf-Simulation, die einzig und allein auf CD-ROM erscheint, macht langsam Fortschritte. Icom Simulations rückte jetzt die ersten Bilder von »Global Golf« heraus, dessen Veröffentlichung für das Jahresende anvisiert ist. Die hochauflösende Grafik soll durch die Wahl verschiedener geographischer Regionen besonders abwechslungsreich werden. Die Phantasielöcher sind z.B. in Kenia, Afrika, Sibirien oder der Schweiz angesiedelt. Pro Loch sind jeweils 200 Videobilder auf dem CD-ROM gespeichert. Außerdem gibt es Video-Animationen, in denen die einzelnen Löcher aus der Helikopter-Perspektive angeflogen werden. **(hl)**

LINKS AUF CD?

Angeblich ist noch im Herbst mit einer CD-ROM-Version des Golf-Referenzspiels »Links 386 Pro« zu rechnen. Nach dem Erfolg von »Microsoft Golf für Windows« hat sich Microsoft auch die CD-Rechte gesichert und will demnächst »Multimedia Golf« veröffentlichen. Neben einer ganzen Reihe von Kursen sollen Video-Sequenzen und Tips für das »echte« Golf-Spiel das Links-Erlebnis ausbauen. Eine endgültige Bestätigung von Microsoft steht aber noch aus.

Sicher hingegen ist die neueste Kursdiskette für alle drei Links-Programme namens »The Belfry«. Die Datei für den Platz in England läßt sich mit Links, Links 386 Pro und Microsoft Golf einsetzen; außerdem liegen dem Paket die jüngsten Programm-Updates bei, darunter die Version 1.10 von Links 386 Pro, die Probleme mit diversen Soundkarten (z.B. SoundBlaster 16) beseitigt. Der Kurs in England bietet ansonsten keine großartigen Neuerungen und kostet im Fachhandel etwa 50 Mark. **(bs)**

ROBOT-RIESEN

Erste Design-Studien in Super-VGA-Qualität von »Rise of the Robots«

Mirage läßt seine Grafik-Computer unter Hochdruck rechnen. Für das Roboter-Prügelspiel »Rise of the Robots« werden sieben verschiedene Maschinen in einem CAD-Programm entwickelt und dann in Super-VGA-Qualität ausgerechnet. Logisch, daß bei so viel Grafik-Animationen ein CD-ROM erforderlich ist. Im Spiel versuchen Sie, sich an den Virus-verseuchten Supervisor-Roboter vorzuarbeiten. Dieser Knabe hat offensichtlich viele Arnold-Filme gesehen, denn er kann sich in flüssiges Metall verwandeln und aus seinen Händen Hämmer, Messer und andere Nettigkeiten formen. Kurz vor Weihnachten sollen wir die Blechkumpel am PC steuern können. **(bs)**

KURZ UND BÜNDIG

- **Sony hat eine Computer-Version der »MiniDisc« vorgestellt. Die beschreibbare MiniDisc kann etwa 140 MByte Daten aufnehmen. Die passenden Laufwerke sollen aber erst 1994 lieferbar sein.**
- **Im amerikanischen Museum »Smithsonian Institute« wurde jetzt eine Sammlung bedeutender Software eröffnet. Der erster Titel, der in die heiligen Hallen aufgenommen wurde: »Microsoft Word«.**
- **Hardware-Hersteller Mediavision (»Pro Audio Spectrum«) macht jetzt auch interaktive Filme auf CD. Unter dem Label »Hyperbole Virtual Cinema« soll demnächst ein SF-Thriller erscheinen.**
- **Eine Platin-Diskette für außergewöhnliche Verkaufserfolge gab es für »Where in Time is Carmen Sandiego« und »SimCity«. Beide Spiele wurden in den USA über 500.000 Mal verkauft.**
- **IBM und Videospiele? Indirekt ja! IBM wird für Videospiele-Hersteller Atari die Konsole »Jaguar« aus Einzelteilen zusammenbauen. Atari will mit der Konsole »Made in USA« gegen die japanische Videospiele-Dominanz von Nintendo und Sega antreten.**
- **Wenn Sie beim Blick auf die Armbanduhr feststellen, das Ihre Lieblingssendung schon angefangen hat: Casio verkauft in Japan eine Uhr mit eingebauter Fernbedienung. Die Uhr kennt die Infrarot-Codes aller gängigen TV-Geräte.**

ZWEITER ANLAUF

In unserem Vergleichstest vor drei Monaten mußte ASIs Spiele-Spezialist T-Bird Drive etliche Federn lassen. Gelingt es der brandneuen »Plus«-Version, das ramponierte Image der edelschwarzen Computerfamilie wieder aufzupolieren?

Mit dem T-Bird Drive hat die Firma ASI ein lauschiges Nischenplätzchen im heißumkämpften Computermarkt besetzt. Nicht nur durch die tiefschwarze Farbgebung hebt er sich von der Konkurrenz ab, sondern auch durch seine umfangreiche Ausstattung. Das T-Bird-System enthält serienmäßig alle Hardware-Komponenten, die ein PC-Spielefreak benötigt: 486SX/25-Computer, 14-Zoll-Monitor, Tastatur, Maus, 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Grafikkarte, Soundkarte und sogar einen Kopfhörer.

Der Hauptkritikpunkt am Plus-losen Vorgänger war dessen Monitor. Das in Plastik gehüllte Häufchen antiquierter Elektronik strahlte, fabrizierte ein unscharfes Geflimmer und erfüllte obendrein nach wenigen Stunden das Testlabor mit gräßlichem Gestank. Diesen Monitor sucht man beim Nachfolge-Modell – gottlob – vergeblich. Stattdessen steckt im Karton ein schicker, strahlungsarmer Bildschirm der Marke »European Monitors«; ein Blick hinter die Kunststoff-Kulisse bringt Philips als Hersteller der Röhre ans Tageslicht. Und jetzt stimmt auch die Bildqualität: Selbst bei 800x600 Pixeln (die konnte der Vorgänger gar nicht wiedergeben) ist die Darstellung für einen 14-Zöller noch beeindruckend scharf und nahezu völlig frei von Konvergenzfehlern.



Bei 640x480 Bildpunkten verkraftet der Monitor maximal 70 Hertz Bildwiederholfrequenz (non-interlaced), bei 800x600 Pixel dürfen es nur bis zu 60 Hertz sein. Dummerweise kann die Grafikkarte bei erstgenannter Auflösung nur 60 oder 72, aber keine 70 Bilder pro Sekunde aufbauen – schade, denn 60 Hertz-Grafik (bei Windows zum Beispiel) flimmert eben etwas. Sollten Sie sowieso den Kauf einer flotteren Karte erwägen, dann achten Sie bitte darauf, daß sich diese bei 640x480-Grafik auf 70 Hertz einstellen läßt. Bildhöhe, horizontale Bildlage, Trapez- und Kissenverzerrung sowie Helligkeit und Kontrast können Sie jetzt bequem von vorne regeln; nur die Bildbreite und die vertikale Bildlage sind unverrückbar im Monitorinneren justiert, passen aber auch bei 800x600 Punkten noch ganz gut.

In dem Gehäuse haben auch noch zwei Lautsprecher nebst von der Monitorfront aus regelbarem Verstärker Platz gefunden. Mit 2x3 Watt Leistung lassen sie jeden Spielesound beachtlich sauber und druckvoll erschallen. Weggefallen ist deshalb das rauschfreudige Aktivboxen-Pärchen des Vorgängers.

Der zweite große Kritikpunkt unseres Vergleichstests war die Kapazität der Festplatte. Nur gut 50 MByte paßten drauf – da wird's einfach zu schnell zu eng. Mit rund 120 MByte bietet die neue Platte erträgliche Ausmaße. Bei dem eingebauten CD-ROM-Laufwerk handelt es sich um das beliebte und bewährte Mitsumi CRMC-LU005s, bei dem Sie die CD ohne lästigen Caddy direkt einlegen können. Auch Musik- und Photo-CDs (Multi-Session) akzeptiert das Laufwerk ohne Murren. Die Soundkarte – eine Audio Blaster 2.5 von CPS (Hersteller: Aztech) – übernimmt die Steuerung des CD-Laufwerks und produziert nebenbei Sound Blaster- und AdLib-kompatible Musik und Geräuscheffekte. Angetrieben wird das Ganze von einem mit 25 Megahertz getakteten 486SX-Prozessor, der auf 4 MByte RAM zugreift. Ein Aufrüsten auf 8 bis 32 Megabyte ist ebenso einfach wie das Einsetzen eines Overdrive-Prozessors (50 MHz interne Taktfrequenz; Mathe-Coprozessor). Im Desktop-Gehäuse steckt noch das obligate 3,5-Zoll-Diskettenlaufwerk und ein 150-Watt-Netzteil, dessen Lüfter unaufdringlich säuselt.

Die Tastatur vermittelt trotz Klappersound ein angenehmes Schreibgefühl, der Kopfhörer ist jedoch ein Gerät für absolute Notfälle und die Maus ein Ergonomiemangel-Wunder. Wer immer noch nicht so recht an den »Aufschwung Ost« glauben will, dem sei eine Lektüre des Mauspad-Aufdrucks empfohlen.

Software-Beilagen wie DOS 5.0, Windows 3.1, eine CPS Multimedia-Demo-CD sowie ein CD-Spiele-Sampler von Rainbow Arts (15 Titel; darunter viele ausgesprochen schrottige Oldies) runden das insgesamt empfehlenswerte Komplettpaket ab; mit knapp 3000 Mark ist es auch preislich in Ordnung. **(ts)**

GEFÄHRLICHE SPARFLAMME

Die Einschaltmeldung unseres Test-T-Birds verriet uns, daß die Hauptplatine mit einem 486DX33-BIOS bestückt war. Tatsächlich stand im BIOS-Setup (Advanced Chipset) bei »AT-Bus Clock« der Wert »CLKIN/8«.
Um bei dem 25 MHz-System des T-Bird den korrekten Bustakt zu erhalten, müssen Sie dort unbedingt »CLKIN/6« eintragen, da sonst keine zuverlässige Funktion der Erweiterungskarten sichergestellt ist und merkliche Grafik-Geschwindigkeitsverluste auftreten.

KLASSE *STATT* MASSE

Vergleichstest: 6 neue Soundkarten der 16-Bit-Generation

8-Bit-Soundkarten sind out – hier kommt die 16-Bit-Brigade. Doch klingt nicht alles gut, was 16 Bits hat – von den Ausstattungsunterschieden ganz zu schweigen.

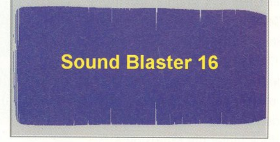


Seit unserem großen Soundkarten-Vergleichstest aus der Februarausgabe sind etliche Bits den Bus entlang gelaufen. Zählten damals die 16-Bit-Karten noch zu den verehrungswürdigen Pionieren einer neuen PC-Klang-Ära, verfügen nahezu alle Neuerscheinungen über diese Technik. Was es bringt und ob Sie Ihren 8-Bitter umgehend zum Alteisen geben müssen, lesen Sie in dem Kasten »Wer braucht 16-Bit-Sound?«.

Tatsache ist, daß sich im Bereich der »nur« Sound-Blaster-Kompatiblen wenig Innovatives rührt. Die beiden Kartenkonkurrenten Aztech (»Sound Galaxy«) und Creative Labs (»Sound Blaster«) halten den Markt fest in der Hand, wobei Aztech's Platinenwerk unter vielerlei Namen zu erwerben ist (Audio Blaster, Powersound etc.). Diese Kartengeneration unterscheidet sich mittlerweile im Wesentlichen durch unterschiedliche CD-ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Panasonic/Matsushita, SCSI, keine...) und Mono- oder Stereo-Version (XY-Blaster Pro).

Bis zum Redaktionsschluß hatten sich die folgenden sechs Testkandidaten eingestellt. Auf zwei Nachzügler (MIDIA Sound 2000 SB und eine Neuentwicklung von Orchid) warten wir leider immer noch. Sobald diese Modelle vollendet sind, werden wir sie selbstverständlich in einem separaten Test berücksichtigen.

Da die Klangqualität der 16-Bit-Testkandidaten durchweg ein sehr hohes Niveau erreicht hat und Unterschiede durch bloßes Anhören nicht mehr objektiv genug zu bewerten sind, lassen wir Bilder sprechen. Die Grafiken zeigen jeweils die Lautstärke-Kurve eines digitalisieren linearen Frequenzdurchlaufs von 0 bis 20000 Hertz und geben somit auf einen Blick Aufschluß über die Aufnahme-Klangtreue. Die Idealkurve für diesen Meßwert müßte theroretisch absolut gerade verlaufen. (ts)



Man muß jetzt schon genau hinsehen, um den feinen Unterschied zu bemerken: Die Sound Blaster 16 ASP (den High-End-Champion aus unserem Februar-Vergleichstest) gibt es seit kurzem auch ohne die drei geheimnisumwitterten Buchstaben »ASP«.

Diese Abkürzung für »Advanced Signal Processing« ist die Bezeichnung für einen Chip auf der Soundkarte, der digitale Signalmanipulationen mit sehr hoher Geschwindigkeit ausführen und den Prozessor damit entlasten kann. Solche Digital-Akrobatik ist zum Beispiel beim Komprimieren / Entkomprimieren von gesampelten Sounddaten oder bei der Spracherkennung gefordert. Doch in beiden Disziplinen machte die ASP-lose Sound Blaster 16-Variante auf unserem Testrechner (486SX, 25 Megahertz, kein Mathe-Coprozessor) eine exzellente Figur – wir haben den fehlenden Chip keine Sekunde vermißt. Wer die 100 Mark Aufpreis für die ASP-bestückte Sound Blaster 16 sparen möchte, kann es bedenkenlos tun – zumal er sich problemlos nachrüsten läßt (ASP kaufen und in den bereits vorhandenen Sockel stecken). Ansonsten hat sich an dem hohen Qualitätsstandard der Sound Blaster 16-Serie nichts geändert. Die – mit rund 400 Mark leider immer noch recht teure – Sample-ROM-Aufrüstung namens »Wave Blaster« ist jedem dringend zu empfehlen, der das gräßliche Yamaha-FM-Gedudel (pardon – die AdLib-Musikuntermalung) abschaffen will. Da das Wave-Bla-

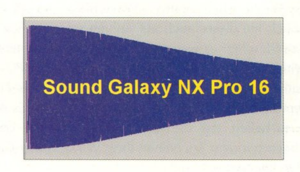
ster-Modul über die MPU-401-kompatible MIDI-Schnittstelle angesprochen wird, können die meisten Spiele mit General-MIDI-Musik dieses brillant klingende Instrumentarium auch tatsächlich ansprechen.
Schade, daß die 16er-Familie zwar abwärts-kompatibel zum Sound Blaster-Standard ist, nicht jedoch zur Pro-Version diese Clans. Das heißt: Stereo-Digisound-Effekte in DOS-Spielen (dünn gesät, aber doch vorhanden) erschallen nur in Mono. Solange jedenfalls, bis Spielehersteller die Sound Blaster 16 in die Sound-Setup-Liste aufnehmen. Denn: Stereo beherrscht das 16er-Modell selbstverständlich, nur muß die Hardware dazu anders angesprochen werden.
Fazit: Zusammen mit dem Wave-Blaster-Modul eröffnet die Sound Blaster 16 dank MPU-MIDI-Standard hörenswerte Klangwelten; auch der Frequenzgang übertrumpft jeden hier getesteten Konkurrenten. Eine hervorragende Arbeit haben die Creative-Entwickler bei der Windows-Software abgeliefert; die Spracherkennung stellt selbst Pionier Microsoft in den Schatten. Schmerzlich vermissen wir bei der Sound Blaster-Sektion die Stereo-Effekte der Pro-Serie, auch die Qualität des dynamisch-bulligen Billigmikrofons kann nicht recht überzeugen.

STARTHILFE FÜR SOUNDKARTEN

Leider ist die richtige Konfiguration einer Soundkarte immer noch eine der größten Herausforderungen des PC-Zeitalters. Überprüfen Sie vor dem Einsetzen der Karte mit Hilfe des Handbuchs alle Jumper und DIP-Schalter. Stellen Sie für optimale Sound Blaster-Kompatibilität immer Interrupt 7, Adresse 220 und DMA-Kanal 1 ein.
Achten Sie auf DMA-, Adress- und Interrupt-Konflikte mit bereits eingesetzten Steckkarten (SCSI, Netzwerk, Scanner etc.). Schalten Sie bei der Sound Blaster 16 die 16-Bit-DMA aus (auf 8-Bit-DMA), wenn der Computer ständig abstürzt – manche Mainboards vertragen diese DMA-Art einfach nicht.
Testen Sie die Einstellungen nach dem Einsetzen durch die mitgelieferte Diagnosesoftware. Diese schreibt auch einen für manche Programme wichtigen Eintrag in die Autoexec-Datei oder installiert einen Treiber in der CONFIG.SYS. Danach müssen Sie unbedingt einen Reset ausführen, um alle Einstellungen wirksam werden zu lassen.



Wenn Sie diese Zeilen lesen, dann gibt es die Audiobahn nur noch gebraucht zu kaufen. Diese Soundkarte hat sich als zu teuer und damit schwer verkäuflich erwiesen. Warum wir dieses Modell dennoch in unseren Test aufgenommen haben, hat einen guten Grund: Die Audiobahn basiert auf dem »Aria«-Chipsatz der Firma Sierra. Es ist zu erwarten, daß in Kürze zahlreiche Soundkarten anderer Marken erscheinen, die ebenfalls auf diese Bausteine zurückgreifen. Das Besondere am Aria-Konzept ist die Tatsache, daß standardmäßig auf eine Vielzahl gesampelter Instrumentenstimmen zurückgegriffen werden kann. Das Nachrüsten mit ROM-Sample-Sounds – das zum Beispiel bei der Sound Blaster 16 recht kostspielig ist – erübrigt sich damit. AdLib-Getröte und Sound-Blaster-Digitaleffekte emulieren die Aria-Chips selbstverständlich auch.
Die wahre Freude über das Aria-Konzept kommt aber allenfalls im Bundestag auf – denn der ist an Sparmaßnahmen immer interessiert. So verderben einem starke Aliasing-Verzerrungen (metallisch klingende Nebengeräusche) in der Sound-Blaster-Emulation alle Digieffekte oder Sprachausgaben. Auch die ROM-Instrumente klingen nicht so sauber und natürlich wie bei einem Wave-Blaster-Modul – kein Wunder, sie wurden auch in einen viermal kleineren Baustein gepfercht (1 statt 4 MByte). Viel schlimmer ist jedoch, daß DOS-Spiele (ohne eingebaute Aria-Unterstützung) diese Klänge gar nicht nutzen können, da die Karte entweder im Sound Blaster- oder im Aria-Modus arbeitet. Und nur in der letztgenannten Betriebsart (unter Windows zum Beispiel) sind die ROM-Sounds ansprechbar – bislang jedenfalls, ein zusätzlicher Aria-Treiber soll Abhilfe schaffen.
In wenigen Worten: Der Aria-Chipsatz ist ein Schritt in die richtige Richtung – die standardmäßige Integration von gesampelten Naturinstrumenten zusammen mit Sound Blaster-Kompatibilität auf einer Karte. Aber: die Klangqualität der Aria-Samples könnte besser sein, die Sound-Blaster-Kompatibilität ist unausgegoren (Aliasing-Verzerrungen, kein Stereo) und die ROM-Samples sind noch nicht per MPU 401 ansprechbar. Die Fehler ausgemerzt und der Preis halbiert bis geviertelt – das wäre ein Knüller.



Es scheint ein Firmenprinzip der Chipschmiede Aztech zu sein, sich immer an die Fersen von Sound Blaster-Urvater Creative Labs zu heften – das aber bislang immer mit respektablem Erfolg. Ein wenig gedauert hat es deshalb auch, bis die Antwort auf das 16-Bit-Modell erschienen ist: die Sound Galaxy NX Pro 16. Dieses Modell ist bereits unmittelbar nach Fertigstellung in die Vertriebskanäle zahlreicher Großfirmen geschleust worden und deshalb (wie die 8bittigen Klanggalaxien auch schon) unter vielen wohlklingenden Namen und zu unterschiedlichsten Preisen erhältlich. Zwei populäre Beispiele: Escom nennt die Karte »Powersound Pro 16«, Pearl Agency hat sie »PMSS Pro 16« getauft.
Aztech's Zugpferd Nummer Eins ist und bleibt die vielfache Kompatibilität. Das Pro-16-Chamäleon tarnt sich auf Wunsch als AdLib-Karte, Sound Blaster Pro, Windows Sound

DER LAUTSPRECHER MACHT DIE MUSIK

Während bei vielen Sound-Blaster-(Pro)-Kompatiblen ein niedliches Boxen-Pärchen beiliegt, war ein solches keinem unserer Testkandidaten beigefügt – und das ist auch gut so. Ein pfennigteurer Billiglautsprecher, eingeklemmt in eine windige Plastikhülle, ist im Zeitalter der 16-Bit-Soundkarten fehl am Platz. Um die durchweg hohe Tonqualität dieser Klangerzeuger (egal ob beim DOS-Spiel oder in einer Windows-Session) auch an Ihr Ohr zu bringen, bedarf es etwas mehr Aufwand.

Die preiswerte Lösung ist der Anschluß an eine Stereoanlage, sofern sich diese im Zimmer befindet und die Boxen links und rechts vom Computer plaziert sind. Achten Sie nur darauf, daß die Lautsprecher nicht dem Monitor allzu nahe kommen – sonst wird's unliebsam bunt auf dem Bildschirm.

Wer seine Stereoanlage nicht bemühen kann oder will, muß nochmals tief in die Tasche greifen – und sich ein Aktivboxen-System anschaffen (Lautsprecher mit integriertem Verstärker). Zwei Empfehlungen: Eine Subwoofer/Satelliten-Kombination in Schwarz gibt's für rund 300 Mark von Sony; Sound-Perfektionist Bose hat ein magnetisch abgeschirmtes, computerbeiges Aktivboxenpaar für gut 1000 Mark entwickelt, das bei Profisoft (Osnabrück) erhältlich ist und trotz kompaktem Format eine beeindruckende Schallgewalt entwickelt.

System, Covox Speech Thing oder Disney Sound Source. Die beiden letztgenannten sind nette Dreingaben, aber in der Praxis recht entbehrlich. Auch die Kompatibilität zum Windows Sound System ist löblich, aber seit dem Verlust des Spracherkenner-Monopols nicht mehr allzu interessant. Bei drei Konkurrenzkarten (siehe Tabelle) liegt bereits ein Spracherkennungs-Programm bei; in Kürze soll eine Universalsoftware für alle Windows-tauglichen Soundkarten erscheinen. Was bleibt? Die unabdingbare Unterstützung des AdLib- sowie des Sound-Blaster-Pro-Standards. Und das ist kein Tippfehler: Die Sound Galaxy NX Pro 16 ist tatsächlich die einzige Karte unseres Sextetts, die auf der Sound-Blaster-Ebene Stereoeffekte unterstützt.

Ebenso wie beim Sound-Blaster-16-Vorbild ist eine Erweiterung mittels aufsteckbarer Zusatzplatine vorgesehen. Diese Karte wird voraussichtlich 4 Megabyte ROM-Instrumentensamples enthalten und peppt damit MIDI-Songs gewaltig auf. Solche Daten klingen verdächtig nach Creative's Wave Blaster-Modul – und tatsächlich lief dieses auch auf Anhieb perfekt, als wir es (mit Feuerlöschern gewappnet) versuchsweise aufsteckten. Nur leider verfügt die NX Pro 16 nicht über ein MPU-401-kompatibles MIDI-Interface, so daß DOS-Spielen der Zugriff auf derartig brillante Sounds bislang schwerfällt. Es bleibt daher zu hoffen, daß die Aztech-Entwickler eine Lösung zusammen mit dem Erscheinen Ihres Wave Blaster-Clones anbieten können.

Auch bei den CD-ROM-Schnittstellen geizt der Kompatibilitätskünstler nicht mit Standards: Neben Panasonic (Matsushita) und Mitsumi-Laufwerken können Sie mittels einer (allerdings zusätzlich zu erwerbenden) Ansteck-Platine auch SCSI-CD-ROMs ansteuern.

Kurz: Die Sound Galaxy überzeugt durch eine beneidenswerte Kompatibilitätsfülle und kann die beiden populärsten CD-Laufwerksfamilien direkt ansteuern. Das filigrane, wohlklingende Kondensator-Mikrofon gewinnt klar gegen das klobige Sound Blaster 16-Spulenmikro. Nicht begeistern kann die Frequenzkurve sowie die fehlende Kompatibilität des MIDI-Interfaces zum MPU-401-Standard.



Neben dem Audiobahn-Auslaufmodell ist die WinSound 16 die einzige Karte im Test, die serienmäßig mit einer SCSI-Schnittstelle zur Steuerung von CD-ROM-Laufwerken ausgestattet ist. Auch Sony-CD-ROMs mit SLCD-Bus finden sofort Anschluß an diese Karte. Wer also eine dieser beiden Laufwerksarten sein Eigen nennt oder sich anschaffen will, für den ist die WinSound 16 eine gute Wahl.

Dem Spieler bietet sie neben den beiden lebensnotwendigen Standards AdLib und Sound Blaster auch die Kompatibilität zur »Pro Audio Spectrum«. Wenn eine Software diese Soundkarte unterstützt, kommen Sie trotz fehlender Sound-Blaster-Pro-Emulation in den Genuß von Stereo-Soundeffekten. Zudem verschwinden im Pro-Audio-Spectrum-Modus die Aliasing-Verzerrungen, die beim Ansteuern der Karte als Sound Blaster jeden Gehörgang quälen.

Bedauerlicherweise ist auf der Platine keine Aufrüst-Möglichkeit mit einer ROM-Sample-Erweiterung vorgesehen. Freunde von General MIDI- oder Roland-Musikuntermalung gehen hier leider leer aus.

Alles in allem ist die WinSound 16 ein Gerät ohne große Höhen und Tiefen. Wer auf gesampelte Instrumentenklänge verzichten kann und ein CD-Laufwerk mit SCSI- oder Sony-Bus ansteuern will, der sollte sich die WinSound ruhig mal zu Ohren führen. Das Aliasing-Pfeifen im Sound Blaster-Modus ist unschön, läßt sich aber bei einigen Spielen durch Umstellen auf die Pro-Audio-Spectrum-Soundkarte umgehen.

WER BRAUCHT 16-BIT-SOUND?

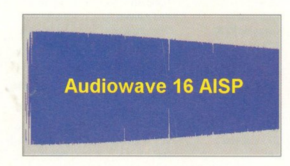
Für die reine Spielernatur ist eine Soundkarte mit 16-Bit-Digisound-Technik auf den ersten Blick die reine Geldverschwendung. Denn: Bei den in Spielen eingebauten Digisound-Effekten handelt es sich bestenfalls um schnöde 8-Bit-Samples. Oft wurde die Auflösung sogar noch geringer gewählt, um kostbaren Speicherplatz zu sparen. Und 8-Bit-Samples bleiben nun mal 8-Bit-Samples, auch wenn sie von einer 16-Bit-Karte wiedergegeben werden. Das überwiegend höhere technische Niveau dieser Karten sorgt lediglich für etwas weniger Rauschen und vermindert meist störende Nebengeräusche.Doch die Spielehersteller müssen natürlich auch mit dem technischen Fortschritt mithalten, und werden bestimmt in naher Zukunft die ersten Spiele mit 16-Bit-Soundeffekten veröffentlichen. Das ist enorm werbewirksam und verkaufsfördernd, aber macht natürlich erst dann Sinn, wenn bereits eine nennenswerte Anzahl an 16-Bit-Soundkarten verkauft wurde. Wer also bereits jetzt das nötige Kleingeld für eine Soundkarte der 16-Bit-Generation ausgeben kann und will, schafft sich ein zeitgemäßes Computersystem, profitiert bereits jetzt von einer besseren Klangqualität (weniger Rauschen und Störungen), kann unter Windows schon mal selbst 16bittig sampeln und trägt sein Scherflein dazu bei, daß möglichst rasch Software mit ohrenbetörenden 16-Bit-Effekten produziert wird. Mit zunehmender Verbreitung der CD-ROM-Laufwerke existiert schließlich auch ein exzellentes Speichermedium für komplexe Spielesoftware, das kostbare Megabyte an hochwertigen Sound-Samples beherbergen kann.

FM, DIGISOUND & ROM-SAMPLES

PC-Soundkarten verwenden drei grundsätzliche Prinzipien der Klangerzeugung:

- **Bei der FM-Synthese (AdLib-Standard) erzeugt ein Minichip von Yamaha durch mathematische Mixtur von Sinus-Grundschwingungen Instrumentenklänge und einfache Geräusche, die allerdings extrem unnatürlich und blechern klingen. Dieser Yamaha-Chip ist fester Bestandteil jeder Sound-Blaster-kompatiblen Karte und dort (leider) für die Musikerzeugung verantwortlich. Die neuen OPL3-Bausteine (20 statt 11 Stimmen, 4 statt 2 Operatoren) produzieren zwar komplexere, aber immer noch künstliche Klänge.**
- **Digisound entsteht durch einfaches Abspielen von digitalisierten Klängen jeglicher Art (Instrumente, Effekte etc.). Der Sound-Blaster-Standard sieht die Wiedergabe auf einem Kanal vor, bei der Sound Blaster Pro ist Stereo (zwei Kanäle) Standard.**
- **ROM-Samples sind ebenfalls digitalisierte Instrumentenklänge und Effektsounds, die jedoch unveränderbar (und ohne von Diskette geladen werden zu müssen) in ROM-Chips abgelegt sind. Anders als beim Sound Blaster-Standard können gleichzeitig mehr als ein oder zwei (Sound Blaster Pro) Instrumente erklingen (Wave Blaster: 32 Kanäle simultan in Stereo).**

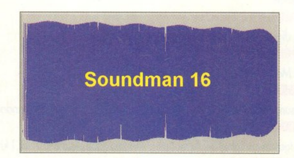
Die Wiedergabe dieser Samples übernimmt ein Spezialchip, der unabhängig vom Computer arbeitet und so weder Speicherplatz noch Prozessorzeit in Anspruch nimmt. Seine Befehle erhält er in Form von MIDI-Daten über die Soundkarte. Wenn das MIDI-Interface der Karte kompatibel zum MPU-Standard ist und die ROM-Samples gemäß General MIDI- oder Roland MT32-Standard angeordnet sind, wird die Hintergrundmusik zahlreicher Spiele damit entscheidend aufgewertet



Die Sound Blaster 16 hat gezeigt, daß teurer Spezial-Signalprozessor-Schnickschnack nur extrem lahmen Computern bei exotischen Anwendungs-Spezialfällen wie Echtzeit-Audio-Datenkompression auf die Sprünge hilft, aber normalerweise (ab 486SX25-CPU) bislang keine fundamentale Daseinsberechtigung hat. Auch auf der Audiowave 16 AISP (»Advanced Integrated Signal Processing« – etwas Ehrfurcht, bitte) sitzt ein solcher Silizium-Wichtigtuer. Deshalb funktionierten bei uns aber weder die Datenkompression unter Windows noch die Spracherkennung merklich besser als bei der ASP-losen Sound Blaster 16. Nur beim Preis der Soundkarte schlägt jeder Buchstabe des AISP mit fast 40 Mark zu Buche. Wie schon die Sound Galaxy NX Pro 16 ist auch die Audiowave zum Windows Sound System kompatibel – schön, wenn man's für irgendwas gebrauchen kann. Sehr gewöhnungsbedürftig ist die Enterprise-verdächtige Hör-/Sprechgarnitur: ein Lautsprecher, der an die Ohrmuschel gehängt wird und ein daran befestigtes Minimikro: Captain, ich empfange etwas...

Beim Kauf der Audiowave müssen Sie sich entscheiden, welche CD-ROM-Schnittstelle Sie haben wollen. Denn die Karte gibt es mit drei Versionen: mit Panasonic-AT-Bus-, SCSI- oder Sony-Schnittstelle.

Also: Für den überdurchschnittlich hohen Preis bietet die Audiowave 16 zu wenig. Der ominöse AISP vollbringt keine hörbaren Wunder, der Aufnahme-Frequenzgang ist nicht berauschend, eine ROM-Sample-Aufrüstung für edlen MIDI-Musikgenuß nicht möglich und der Ohrhörsprecher Geschmackssache. Einzig die Kompatibilität zum Windows Sound System und die umfangreichen Windows-Softwarebeigaben (inklusive Spracherkennung) sammeln Pluspunkte für das preislich exklusive Produkt.



Logi, bleib bei Deinen Mäusen. Der Soundman 16 ist eine 16-Bit-Soundkarte durchschnittlicher Klangqualität, kompatibel zu AdLib, Sound Blaster und – löblich – Pro Audio Spectrum. Die auch bei der AudioBahn, Audiowave und WinSound störenden Aliasing-Verzerrungen im Sound-Blaster-Modus treten bei letztgenannter Emulation nicht auf – ein Effekt, der auch bei der WinSound eintrat.

Recht schnell kommen wir deshalb zum abschließenden Urteil: Die Softwarebeigaben für Windows sind spartanisch, Hardware-Extras gibt es gar keine, der Frequenzgang ist WinSound-wellig und Aufrüstplatinen mit Instrumentensamples im ROM unbekannt. Die rührende Tatsache, daß nur beim Soundman 16 auch eine Installationsdiskette im 5,25-Zoll-Format beiliegt, kann deshalb den stolzen Preis leider in keinster Weise rechtfertigen.

KAUF-EMPFEHLUNG DER REDAKTION

Der faire Preis, die hohe Klangqualität, die Windows-Software und die Wave Blaster-Ansteuerung per MPU-401-Standard rücken die Sound Blaster 16 auf die oberste Stufe des Siegertreppchens. Zweiter Sieger ist die Sound Galaxy NX Pro 16. Sollte ihr ROM-Sample-Zusatz zur auch über eine MPU-Emulation anzusprechen sein, dann würde dieses Kompatibilitätswunder zum Thron drängen.



Die Sound Blaster 16 steht mit und ohne ASP auf dem Siegerpodest

16-BIT-SOUNDKARTEN: DIE TECHNISCHEN DATEN

PREIS:
Der empfohlene Verkaufspreis inklusive Mehrwertsteuer. Der Straßenpreis kann zum Teil erheblich niedriger liegen; das gilt auch für baugleiche Karten, die unter verschiedenen Namen angeboten werden

KOMPATIBEL ZU: Welche Standards unterstützt die Karte neben ihrer (meist noch nicht etablierten) 16-Bit-Betriebsart?

FM-STIMMEN / OPERATOREN:
Über wieviel Stimmen und FM-Operatoren verfügt der Yamaha-Klanggenerator-Chip (sofern vorhanden)?

SAMPLE-ROM INTEGRIERT:
Bietet die Karte digitalisierte Instrumentensounds im ROM?

SAMPLE-ROM NACHRÜSTBAR:
Können Sie ein Modul mit ROM-Sounds nachkaufen?

AUFLÖSUNGEN:
Mögliche Auflösungen bei Aufnahme u. Wiedergabe (16 Bit entspricht CD-Standard)

SAMPLERATEN:
Mögliche Abtastgeschwindigkeit bei Aufnahme u. Wiedergabe (Audio-CD: 44,1 kHz)

BASS- / HÖHENREGLER:
Können Sie – per Software – eine Klangregelung vornehmen?

BENÖTIGTER STECKPLATZ:
Welche Steckplatzart ist für den optimalen Betrieb erforderlich?

VERSTÄRKERLEISTUNG:
Wie hoch ist die maximale Ausgangsleistung des integrierten Verstärkers?

CD-ROM-INTERFACE:
Über welche CD-ROM-Laufwerk-Schnittstellen verfügt die Karte?

MIDI-INTERFACE:
Ist die Soundkarte MIDI-fähig? Da die MIDI-Signale immer am Joystickport anliegen, benötigen Sie in jedem Fall ein passendes Adapterkabel zum Anschluß von MIDI-Peripheriegeräten

JOYSTICK-ANSCHLUSS:
Ist ein Joystick-Port integriert?

LAUTSTÄRKEREGLER:
Läßt sich die Lautstärke des Ausgangssignals auch über einen an der Kartenrückseite zugänglichen Drehregler einstellen (und nicht nur per Software)?

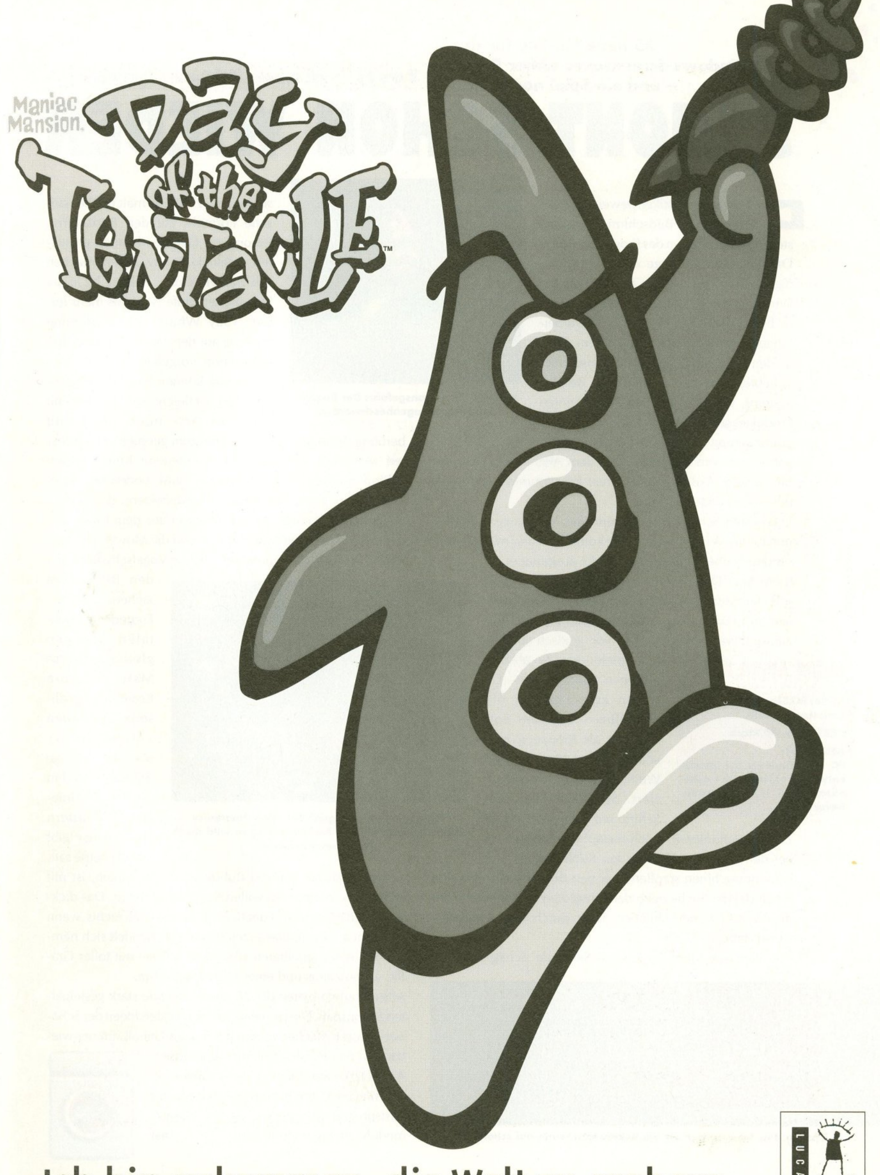
SIGNALEINGÄNGE:
Welche Signalarten können Sie über die 3,5mm-Miniklinkenbuchsen einspeisen?

SIGNALAUSGÄNGE:
Welche Ausgangsbuchsen sind vorhanden (Ausführung: 3,5mm Miniklinke)?

NAME:	SOUND BLASTER 16	AUDIOBAHN 16PRO Model 3600	SOUND GALAXY NX Pro 16	WINSOUND 16	AUDIOWAVE 16 AISP	SOUNDMAN 16
Hersteller:	Creative Labs	Genoa	Aztech	Sigma	Audiowave	Logitech
Chipset-Hersteller:	Creative Labs	Sierra (Aria)	Aztech	Media Vision	Media Vision	Media Vision
Vertrieb:	Profisoft, Osnabrück	Elito, Pegnitz	KM, Wernau (sowie Escom, Pearl Agency)	Computer 2000, München	ChipCompany, Hamburg	Logi GmbH, München
Preis (ca.):	449 Mark	999 Mark	449 Mark	465 Mark	598 Mark	543 Mark
kompatibel zu:	Sound Blaster, AdLib	Sound Blaster, AdLib	Sound Blaster Pro, AdLib, Covox, Windows Sound System, Disney	Sound Blaster, AdLib, Pro Audio Spectrum 16	Sound Blaster, AdLib, Windows Sound System	Sound Blaster, AdLib, Pro Audio Spectrum 16
FM-Stimmen / Operatoren:	20 / 4 (OPL-3)	keine	20 / 4 (OPL-3)	20 / 4 (OPL-3)	20 / 4 (OPL-3)	20 / 4 (OPL-3)
Sample-ROM integriert:	nein	1 MByte	nein	nein	nein	nein
Sample-ROM nachrüstbar:	4 MByte	nein	4 MByte	nein	nein	nein
Auflösungen:	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo	8 / 16 Bit stereo
Sampleraten:	5 - 45 kHz	11 / 22 / 44,1 kHz	5,5 - 44,1 kHz	11 / 22 / 44,1 kHz	5 - 44,1 kHz	8 - 44,1 kHz
Baß- / Höhenregler:	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Benötigter Steckplatz:	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16 Bit-Slot	16-Bit-Slot	16-Bit-Slot	16-Bit-Slot
Verstärkerleistung:	2 x 4 Watt	2 x 0,04 Watt	2 x 4 Watt	2 x 2 Watt	2 x 4 Watt	2 x 4 Watt
CD-ROM-Interface:	AT-Bus (Panasonic)	SCSI	AT-Bus (Mitsumi) AT-Bus (Panasonic) optional: SCSI	SCSI Sony SLCD-Bus	AT-Bus (Panasonic) optional: SCSI oder Sony	keines
MIDI-Interface:	ja (MPU-401)	ja (MPU-401)	ja	ja (MPU-401)	ja (MPU-401)	ja (MPU-401)
Joystick-Anschluß:	ja	ja (variabel)	ja	ja	ja	ja
Lautstärkeregler:	ja	nein	ja	nein	nein	nein
Signaleingänge:	Mikrofon, Line, CD (intern) PC-Lautsprecher	Mikrofon, Line, CD (intern)	Mikrofon, Line, CD (intern) PC-Lautsprecher	Mikrofon, Line, CD (intern)	Mikrofon, Line, CD (intern)	Mikrofon, Line, CD (intern)
Signalausgänge:	Lautsprecher / Line	Line	Lautsprecher / Line, PC-Lautsprecher	Lautsprecher / Line, PC-Lautsprecher	Lautsprecher, Line	Lautsprecher / Line
Hardware-Zugaben:	Stereo-Kabel, Mikrofon	Kopfhörer / Mikro-Kombination	Kopfhörer, Stereo-Kabel, Mikrofon	-	Ohrhörer / Mikro-Kombination, Kabel	-
Mitgelieferte Software:	Windows-Treiber, HSC Interactive, Spracherkennung, Multimedia-Lexikon, Sprachausgabe, Editor / Mixer u.a.	Windows-Treiber, HSC Interactive, Spracherkennung, Wave lite Windows, DOS-CD-Player, SCSI-Treiber u.a.	Windows-Treiber, HSC Interactive, CD-, Wave- und MIDI-File-Player, Sprachausgabe, Editor / Mixer u.a.	Windows-Treiber, MakeYourPoint, MusicRack, Multimedia-Musik-Sammlung, Editor / Mixer u.a.	Windows-Treiber, HSC Interactive, MusicRack, Spracherkennung, Sprachausgabe, Editor / Mixer u.a.	Windows-Treiber, Recorder, Mixer
Diskettenformat:	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll	3,5 Zoll & 5,25 Zoll
GESAMTWERTUNG:	SEHR GUT	AUSREICHEND	GUT	BEFRIEDIGEND	BEFRIEDIGEND	AUSREICHEND

Die Daten in dieser Tabelle sind zum Teil Herstellerangaben. Für die Vollständigkeit und Richtigkeit können wir trotz größtmöglicher Sorgfalt leider keine Gewähr übernehmen.




Maniac Mansion.
Day of the Tentacle™
LUCAS Arts

25 neue Module für den Windows-Screensaver »After Dark« – und ein Spiel noch dazu!

Test: »More After Dark«

SCHONT SCHON WIEDER

Die Verkaufsstatistiken beweisen es: Sie schonen Ihren Bildschirm. Laut jüngsten Umfragen liegen das Programm »After Dark« und sein Kollege »Star Trek« ständig in den Top 10 der meistverkauften Windows-Anwendungen und sind damit in bester Gesellschaft von Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen. Auch in den USA sind die Bildschirmschoner beliebter denn je. Marktführer Berkley Systems, von dem die beiden genannten Produkte stammen, unterstützt die Programmierung von neuen Schonern nach allen Kräften. So gab es auf dem Macintosh (auf dem After Dark schon seit fünf Jahren Wirbel macht) einen Programmierwettbewerb mit verlockenden Preisen.



Vorsicht, Explosionsgefahr: Der Bogglin hat leichte Magenbeschwerden

Die besten Schoner aus diesem Mac-Wettbewerb wurden nun für die Windows-Benutzer konvertiert und mit dem passenden Namen »More After Dark« ausgestattet.

More After Dark ist kein selbständiger Bildschirmschoner. Sie müssen After Dark oder Star Trek besitzen und können dann die 26 neuen Module hinzuinstallieren. Diese reichen von grafisch abstrakten Spielereien zu absolut albernen Animationen. Da wären zum Beispiel die »Bogglins«, von den Entwicklern als Kreuzung zwischen Gewürzgurke und Weihnachtsmann charakterisiert. Sie eiern über den Schirm um dann nach kurzer Zeit zu explodieren. Noch metaphysischer geht es bei den »Om Appliances« zu: Kühlschränke und Waschmaschinen scrollen über den Bildschirm und helfen Ihnen bei der Suche nach dem absoluten Sein und reinigen die Tiefe der menschlichen Seele durch ihre meditative Ausstrahlung.

MORE AFTER DARK

HERSTELLER: Berkeley Systems
PREIS: ca. 70 Mark
BENÖTIGT: PC mit Windows 3.1 sowie entweder »After Dark« oder »Star Trek – The Screen Saver«

Mit manchen Modulen können Sie sogar richtig Eindruck schinden: »Einstein« malt mathematische Formeln auf den Bildschirm. Besonderer Gag: Sie können einstellen, wieviele Fehler Albert machen soll und wie sauber er schreibt; in der krakeligsten Stufe ist nichts mehr lesbar. »Say What?« bringt dumme Sprüche auf den Monitor; knapp 200 sind schon vorgeben, mehrere tausend neue können Sie dazu einbauen. Und vielleicht werden Sie mit »Modern Art« noch reich und berühmt: Vom Klecksgemälde bis zum geometrisch korrekten Mondrian werden drei verschiedene Kunststile am Schirm imitiert. In der Abteilung »süß« finden wir Kater »Boris« (komplett mit Schnurr-Soundeffekten), den Rasenmähermann »Mowin' Man« (nicht der aus dem Kino, sondern ein Gärtner mit Mini-Traktor) und die Möwen aus dem Modul »Flocks«, welche wie ein echter Vogelschwarm über den Bildschirm ziehen.



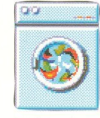
Windows unter Drogen? Bei »Hallucinations« sehen Sie Symbole und Fehlermeldungen wild durch den Raum schweben.

Freunde des Fraktalen kommen gleich mehrere Male auf ihre Kosten: Vom allseits bekannten »Mandelbrot« über die »Strange Attractors« bis hin zu den faszinierenden Mustern aus »Pearls« gibt es Geometrie satt.

Auch die älteste Schoner-Rubrik, tanzende Linien, ist mit »Origami« in einer reizvollen Variante vertreten. Das dickste Modul nennt sich »Lunatic Fringe« und nutzt nichts, wenn Sie nicht am Computer sitzen bleiben. Es handelt sich nämlich um einen spielbaren »Asteroids«-Clone mit toller Grafik, vielen Extras und einer High-Score-Liste.

Alles in allem bieten die 26 neuen Module stark gesteigerten Schonspaß. Die teilweise sehr verrückten Ideen der Schoner-Autoren machen es regelrecht zum Genuß, immer wieder mal den PC sich selbst zu überlassen.

After-Dark-Fans können völlig ungestraft zuschlagen; Einsteiger müssen sich erst das Basisprogramm zulegen, da die Zusatzmodule alleine nicht laufen. **(bs)**



$$=v_0\sqrt{1-\frac{v^2}{c^2}} \qquad \frac{1}{(2\pi\hbar)^{3/2}}\iiint r^2\psi(r)e^{-irp/\hbar}d^3x = (i\hbar\nabla_p)x' = \frac{x-vt}{\sqrt{1-\frac{v^2}{c^2}}}$$

$$(p)=\frac{2^{3/2}}{\pi}\frac{a_0^{3/2}\hbar^{5/2}}{(a_0^2p^2+\hbar^2)^2} \qquad \left[\nabla^2-\frac{1}{c^2}\frac{\partial^2}{\partial t^2}\right]\varphi=-\frac{\rho}{\varepsilon_0} \qquad \psi(r)=\left(\frac{1}{\pi a_0^3}\right)^{1/2}e^{-r/a_0}$$

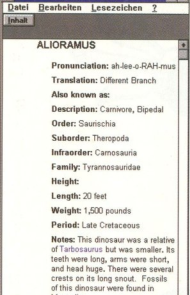
Einstein was here: Lernen Sie die Relativitätstheorie auf schonende Art


Maniac Mansion
Day of the Tentacle
... wir sind gekommen,
die Welt zu retten.
LUCAS Arts
Published by SOFTGOLD

Test: »Jurrassic Art«

DIGI-DINOS

Wie wär's mit einem Dinosaurier im Briefpapier? Oder als Werbeplakat? »Jurrassic Art« bringt die Dinos in Ihre Grafik.


Dinosaur Bios
Datei Bearbeiten Lesezeichen ?
Inhalt

ALIORAMUS

Pronunciation: ah-lee-o-RAH-mus
Translation: Different Branch
Also known as:
Description: Carnivore, Bipedal
Order: Saurischia
Suborder: Theropoda
Infraorder: Carnosauria
Family: Tyrannosauridae
Height:
Length: 20 feet
Weight: 1,500 pounds
Period: Late Cretaceous
Notes: This dinosaur was a relative of Tarbosaurus but was smaller. Its teeth were long, arms were short, and head huge. There were several crests on its long snout. Fossils of this dinosaur were found in Mongolia.

Windows gibt Hilfe zu Dinosauriern: Die Dino-Bios geben Ihnen die wichtigsten Daten zu über 200 Urzeit-Wesen.

Bekommen Sie auch schon den Dinosaurier-Kollaps? Dank des Starts von »Jurrassic Park«, der sich anschickt, der erfolgreichste Film aller Zeiten zu werden, steht uns eine echte Welle an Dinosaurier-Produkten ins Haus. Nicht nur Poster, Bücher und Zeichentrickserien werden uns heimsuchen, auch Ihr Computer bleibt von den prähistorischen Tieren nicht verschont. Während Sony und Microsoft an zwei CD-ROM-Datenbanken über Dinos basteln und Ocean ein Computerspiel zum Film auf den Markt bringt, zeigt uns die amerikanische Softwarefirma »Computer Support« mal was innovatives: Dinosaurier-Clipart.

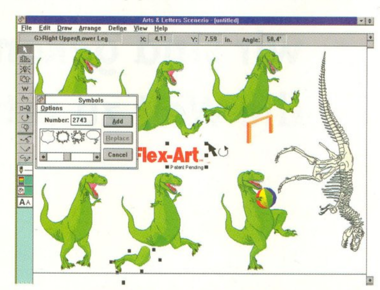
Der Name des Software-Pakets, »Jurrasic Art« ist verdächtig nahe an den Dino-Film angelegt; im Paket selber finden Sie aber keine Bezüge zum Kinovorbild. Die Dinografiken sind in einem ungewöhnlichen Format, das normalerweise nur vom Programm »Arts & Letters« unterstützt wird. Glücklicherweise ist ein abgespecktes Zeichenprogramm namens »Scenerio« im Paket, welches auch Export-Funktionen enthält, so daß Sie einen Dinosaurier auch in andere Programme bekommen. Während solche Clipart-Sammlungen normalerweise aus einem Haufen mehr oder weniger gut sortierter, fertiger Bilder bestehen, haben sich die Entwickler dieses Pakets etwas neues einfallen lassen. Deren »Flex-Art« Bilder sind eine Art Dino-Construction-Set. Aus Teilen wie Köpfen, Armen und Torsos können Sie die Dinos in verschiedenen Posen zusammensetzen. Eine intelligente Clipart-Verwaltung sorgt dafür, daß die Stücke zusammenpassen und keine Überlappungen den Eindruck zerstören.

Da Sie alles auch drehen und verschieben können, lassen sich fast beliebig viele Posen der 18 Flex-Art-Dinosaurier zaubern.

Leider sind nicht alle Bilder im Programm so detailreich und variabel. Wer sich schon auf die 208 Dinosaurier ohne Flex-Art freut, muß mit Bedauern feststellen, daß es sich nur um Silhouetten im Größenvergleich mit einem Menschen handelt. Diese Umrisse tauchen an anderer Stelle im Programm nochmal auf. Eine Art elektronisches Buch, geschickt als Windows-Hilfe-Datei programmiert, kennt die technischen Daten vieler Dinosaurier, gibt Museumstips und zeigt interessante Statistiken. Die amerikanische Herkunft des Programms macht sich nicht nur bei den englischen Texten bemerkbar; es werden auch nur Tips zu Dinosaurier-Funden in den USA gegeben. Etwas übertrieben hat der Her-



Mit dem Material in der Jurrasic-Art-Packung können Sie unter anderem witzige Poster zusammenstellen



Das Malprogramm »Scenerio« ist gut dafür geeignet, aus Bausteinen und Cliparts Bilder zusammenzusetzen.

Pterosaurs are not dinosaurs, but flying reptiles. The wingspan of Quetzalcoatlus was one foot greater than that of an F-4 Phantom fighter jet.

Die Dino-Bios erklären interessante Dinosaurier-Fakten auch mit Bildern.

JURRASSIC PARK – DER FILM



Nein, das ist nicht der Programmierer für das Jurrasic-Park-Spiel; im Film betreut dieser Mann die Computer-Systeme des »echten« Dino-Parks. © UIP

Wenn Sie nicht die letzten Jahrmillionen in Bernstein eingeschlossen verbracht haben, wissen Sie sicher, worum es beim Film »Jurrassic Park« geht: Ein Vergnügungs-Park mit echten Dinosauriern, die mittels Gentechnik wieder rekonstruiert wurden, spielt verrückt. Die Dinosaurier machen Jagd auf die Menschen. Das Film-Spektakel von Regisseur Steven Spielberg hat in den USA alle Einspielrekorde gebrochen und wird erfolgreicher sein als der bisherige Kino-Hit »E.T.« (ebenfalls von Spielberg).

Für Computer-Freaks besonders interessant: Viele der Dinosaurier wurden mittels Computer-Grafik auf die Leinwand gebracht. Die selben Grafiker die schon den »Terminator« aus flüßigem Metall schufen, bastelten über ein Jahr lang an der Wiederbelebung der Saurier. Das Ergebnis sieht derart echt aus, daß immer wieder der Witz gemacht wird, in Wirklichkeit hätte Spielberg tatsächlich ein paar Saurier züchten lassen.

Ein Computerspiel zum Film wird es natürlich auch geben. Erste Blicke auf das Programm von Ocean zeigten uns ein Action-Spiel im Stile von Oceans bisherigen Film-Umsetzungen; eine erweiterte CD-ROM-Version ist auch in Arbeit. **(bs)**

Der PC als Saurier-Mami? Im Film »Jurrasic Park« werden die Dino-Eier jedenfalls liebevoll von einem Roboter-Arm ausgebrütet. © UIP

steller auch mit der Packungs-Ankündigung, Dinosaurier-Zeichensätze für Windows beigelegt zu haben. Es gibt nur einen halbwegs Dino-spezifischen Zeichensatz und dieser kann auch bloß vom Scenerio-Programm benutzt werden. Das Zeichenprogramm ist zwar nicht gerade das komfortabelste und erst recht nicht das schnellste, sie können es aber auch benutzen, um andere Dinge als nur Dinosaurier zu zeichnen. Deswegen gibt es auch noch ein wenig andere Clipart von Flugzeugen bis zu Cartoon-Gesichtern im Angebot. Zu Redaktionsschluß gab es »Jurrassic Art« nur in den USA zu kaufen (etwa 70 Dollar); ein deutscher Vertrieb war noch nicht in Sicht, sollte aber bei so dem heißem Thema in Kürze gefunden sein. **(bs)**



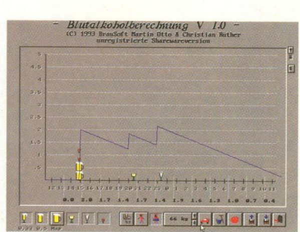
Shareware und Public Domain

Aufgabenteilung zwischen Mensch und Maschine: Sie trinken und der Computer berechnet Ihren Rausch.

PROMILLE-ZÄHLER

Manche Menschen haben sich aus Ihrer Kindheit den Glauben an Wunder bewahrt. Zwar negieren Sie die Existenz des Weihnachtsmannes oder des Osterhasen, aber ein ganz eigenartiges Märchen nehmen sie für bare Münze: Sie glauben allen Ernstes, daß nach einer durchzechten Nacht ein Becher Kaffee oder ein Spiegelei genügen würden, um all den aufgenommenen Alkohol zu eliminieren. Einige meinen sogar, Sie wären von Natur aus immun gegen die Wirkung von einer oder zwei Maß Bier. Die Folgen solcher kindlicher Vorstellungen kann man den Unfallstatistiken der Polizei entnehmen.

Das Programm »Alk« ermöglicht Ihnen, sich die oft bis weit in den nächsten Tag anhaltende Wirkung berauschender Getränke vor Augen zu führen. Sie geben Gewicht und Geschlecht an und können dann frei die den jeweiligen Alkoholkonsum symbolisierenden Wein-, Bier-, Sekt-, oder Likörgläser auf der Zeitachse eines Koordinatensystems positionieren. Anhand dieser Angaben wird sofort eine Kurve errechnet, die den ungefähren Verlauf der Blutalkoholkonzentration wiedergibt. Leider ist es nicht möglich, Getränke mit von den vorgegebenen Werten abweichenden Prozenten zu definieren. Benutzerfreundlich erfolgen sowohl Eingabe als auch die Wiedergabe der Promillekurve auf nur einem Bildschirm. Sie müssen sich nicht umständlich durch verschachtelte Untermenüs wurschteln.



Mitunter sind Sie auch am nächsten Morgen noch nicht wieder nüchtern - eine Warnung bei drohender Alkoholvergiftung wird jedoch nicht angezeigt

Besonderen Wert legen die Programmierer darauf, daß Sie dieses Programm nicht als Indikator für Ihre Fahrtüchtigkeit nehmen. Schon kleine Mengen Alkohol können von Ihnen unbemerkt Ihr Fahrverhalten und Urteilsvermögen beeinträchtigen. Auch unterhalb der gesetzlichen Höchstgrenze kann Ihnen daher Ihr Führerschein entzogen werden. Die Vollversion von Alk kostet 29 Mark, für die der Hersteller »Brausoft« Ihnen nach der Registrierung noch ein Bierbrau-Programm überläßt. **(tw)**



In einer Mischung aus Memory und Tetris müssen Klötze mit identischen Symbolen nebeneinandergeschoben werden

KLÖTZCHEN SCHIEBEN

Unter dem Namen Brix ist die Shareware-Variante des Denkspiels Puzznic erhältlich.

Das Denkspiel »Puzznic« hat einen langen Weg hinter sich: Die von Spielautomaten-Hersteller Taito lizensierte PC-Umsetzung erblickte beim englischen Softwarehaus Ocean das Licht der Welt. Das einfache, aber durchaus fesselnde Spielprinzip lädt zu einem Shareware-Ableger geradezu ein.

»Brix« ist eine dem Original verblüffend ähnlich sehende Variante mit etwa 100 Räumen. Jeder dieser Räume hat einen unterschiedlichen Aufbau - teilweise sind bewegliche Blöcke, Lasergeschütze, Teleporter und Wassergräben vorhanden und ermöglichen trotz der auf den ersten Blick einfachen Gestaltung abwechslungsreiche Spielvariationen. In den einzelnen Räumen sind mit Symbolen markierte quadratische Klötze angeordnet, die sich auflösen, sobald mindestens zwei gleich aussehende einander berühren.

Verschoben werden können diese Klötzchen nur nach links oder rechts - durch die Schwerkraft und sich auf und ab bewegende Bildelemente ist jedoch auch eine vertikale Positionsänderung möglich. Sie müssen nun sämtliche Bildwürfel durch das Zusammenbringen übereinstimmender Symbole verschwinden lassen, um einen Raum zu meistern. Natürlich ist dies wieder einmal schwieriger, als es sich anhört, zumal Sie ständig gegen die Zeit ankämpfen. Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad ist, desto weniger Zeit steht Ihnen zur Verfügung. Elemente wie zerfallende Mauerstücke oder eine Sanduhr, nach deren Ablaufen sich der Raum um 180 Grad dreht, sind sorgfältig in die Lösungsstrategie miteinzuplanen. Haben Sie Brix erst einmal gestartet, so wird es Sie so schnell nicht mehr loslassen. Die Vollversion ist bei CDV/Karlsruhe zum Preis von 48,- Mark erhältlich und bietet neben 112 neuen Levels noch einen Level-Editor und ein Hilfsprogramm, das Ihnen mögliche Lösungen für alle Räume vorführt. **(tw)**

GALAKTISCHE SCHATZSUCHE

Konnte man früher Schätze hauptsächlich auf Pirateninseln oder in Drachenhöhlen finden, so darf man in der Zukunft auf im All treibende Asteroiden nach Kostbarkeiten suchen.



Ein unheimlicher Schleicher nähert sich von hinten

Was liegt näher, als Schatzsucher zu werden, wenn man schon mit dem Namen eines durch den Goldrausch berühmt gewordenen Flusses geschlagen ist. Daher ist es nicht erstaunlich, daß Captain Buzz Klondike eine Schwäche für alles Funkelnde und Glitzernde hat, insofern man es auf den intergalaktischen Märkten zu Geld machen kann. Als der Bordcomputer ihm Gold- und Platinlagerstätten auf einem still vor sich hin treibenden Asteroiden vermeldet, kann er natürlich nicht widerstehen und versucht, den riesigen Felsbrocken zu erkunden. Dabei stellt sich wieder einmal der Wahrheitsgehalt eines alten Spruches heraus: Umsonst ist nur der Tod, und auch der nur mit einer ausreichenden Versicherung.



Vorsicht! Von diesen hüpfenden Augäpfeln werden Sie leicht übersehen...

Irgend jemand war Klondike zuvorgekommen und hatte tiefe Stollen ins Gestein getrieben. Zahlreiche Fallen sollen forsche Besucher von allzu neugierigem Tun abhalten - doch erhöht diese Gefahr eher noch den Forscherdrang von Captain Klondike. Alleine macht er sich auf den Weg durch die unheimlichen Tunnelsysteme des Spiels Gateworld.

Bei den Erkundungen werden Sie hauptsächlich vier verschiedenen Arten von Bewohnern begegnen; den Eloi, die grundsätzlich zwar harmlos sind, Sie jedoch mitunter einfach in tödliche Fallen schieben; den Loyals, die es auf Ihr Leben abgesehen haben; den Wombats - fledermausähnliche Höhlenbewohner, die bei einer Berührung kostbare Energie von Ihrem Schutzanzug abziehen.

Recht bizarr wirken die flummigleich hüpfenden Riesenaugen. Lassen Sie sich von diesem garstigen Anblick nicht täuschen; oft können die hüpfenden Augäpfel sogar sehr nützlich sein, weil Klondike auf ihnen stehend in die Höhe transportiert werden kann. Diese Fortbewegungsart ist nicht ohne Risiko, da Sie keinen Einfluß auf das Hüpfverhalten der Riesenaugen haben. Nicht unerwähnt bleiben sollten die vereinzelt meditierend herumsitzenden Figuren, bei deren Berührung der Spieler oft nützliche Hinweise erfährt.

Neben zahlreichen wertvollen Schätzen wie Kristallen oder Goldmünzen bringt das Einsammeln von Bier und Brezeln besonders viele Punkte. Das Benutzen von Teleportern ist zum erfolgreichen Bestehen dieses Unternehmens essentiell. Achten sollten Sie besonders auf kleine Schlüssel, mit denen Sie die Tore zum nächsten Level öffnen können.

An manchen Stellen läßt sich der Einsatz einer Waffe nicht vermeiden, um lästige Gegner zu betäuben. Metallspitzen und Feuer können allerdings nur durch geschicktes Springen überwunden werden.

Abhängig vom Schwierigkeitsgrad starten Sie mit einer unterschiedlichen Anzahl von Reserve-Klondikes. Bemerkenswert ist es, daß Sie nach dem Laden eines abgespeicherten Spielstandes nicht am letzten Rücksetzpunkt starten, sondern genau an der Stelle weiterspielen können, an der Sie sich zuletzt befunden haben. Erstellt wurde Gateworld von einer Firma ehemaliger Epyx-Programmierer, die Erfahrungen durch die Mitarbeit an Spielen wie »California Games« gesammelt haben. Der Thron des Shareware-Klassikers »Commander Keen« beginnt durch Gateworld zwar nicht zu wackeln, kurzweilige Unterhaltung bietet es aber allemal.



Da lacht das Raumfahrerherz: Gerade haben Sie für einen Schatz 500 Punkte kassiert

Die Vollversion von HomeBrew Software kostet etwa 50 Mark. Geboten wird dafür ein Paket bestehend aus allen drei Gateworld-Episoden, 20 neuen Monstern sowie Tips und Schummel-Codes. Die reichhaltigeren Gateworld-Teile 2 und 3 sind übrigens bislang nur über solch eine Registrierung erhältlich. **(tw)**

EIN PUZZLE KOMMT SEL

Die Evolution Ihres liebsten Spielegenres hat Sie doch schon immer interessiert? Neben historisch wertvollen Fakten informiert unser Adventure-Special über die besten aktuellen Spiele und wirft einen Blick auf die Hoffnungsträger '94.

Die Abenteuer des Alltags beschränken sich meist auf kleine Freuden wie das Aufspüren eines günstigen Parkplatzes, Streitgespräche mit grantigen Wurstverkäuferinnen oder gerettete Daten nach einem Windows-Absturz. Das ist freilich nichts gegen das Aufspüren eines Mordkomplotts, Dialoge mit Indiana Jones und gerettete Prinzessinnen. Letztere Erlebnisse der nichtalltäglichen Art garantiert das Spielegenre, welches laut unseren unbestechlichen Umfragedaten unter den PC Player-Lesern die höchste Beliebtheit genießt: das Adventure.

Kein anders Spielegenre bietet thematisch so viel Abwechslung. Es gibt verrückte Comic Strips (»Day of the Tentacle«), Opern-Thriller (»Return of the Phantom«), Gags und Grusel im Piraten-Milieu (»Monkey Island«), SF-Spannung (»Star Trek«), Öko-Lernspiele (»Eco-Quest«), Krimikost (»Lost Files of Sherlock Holmes«) – und so weiter, und so fort.

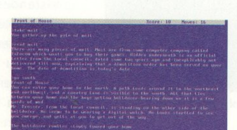
Zur inhaltlichen Vielfalt kommt die spielerische Reife. In den letzten Jahren wurden Adventures grafisch immer aufwendiger, bieten jetzt Digi-Sounds samt Sprachausgabe. Die Bedienung wurde ständig weiter perfektioniert; elegante Menütechniken erlauben pflegeleichte Steuerung per Maus. Außerdem gibt es kein anderes Spielegenre, bei dem die Hersteller so fleißig Übersetzungen veröffentlichen. Von den meisten Grafik-Adventures erscheinen deutsche Versionen; der Qualitätsstandard ist dabei erfreulich hoch.

In unserem Abenteuerspiel-Special wollen wir die Evolution des Grafik-Adventures beleuchten, die wichtigsten aktuellen Programme dieses Genres vorstellen und eine Blick auf kommende Attraktionen werfen. Eine amüsante Rekapitulierung der schönsten Gags und Kuriosa der letzten Jahren darf da nicht fehlen.

Am Anfang war der Text

Neben Story und Puzzle-Design gehört die Bedienung zu den wichtigsten Features eines Abenteuerspiels. In grauer Vorzeit (sprich: bis Ende der 80er Jahre) war der Spieler genötigt, einen Schreibmaschinen-Kurs zu belegen. Adventure-Kommandos mußten durch das Eintippen meist englischer Sätze gebildet werden (»Give key to green grue...«). Das war zum einen wenig komfortabel, zum anderen etwas frustig. Viele Adventures verstanden nur einen begrenzten Wortschatz. So kam es vor, daß der Spieler trotz einer sinnvollen und grammatikalisch tadellosen Eingabe als Antwort nur ein entnervendes »I don't understand« serviert bekam. Ganze Generationen von Magengeschwüren verdanken solchen Kommunikationsproblemen ihre Existenz.

Rühmliche Ausnahmen lieferte immer wieder die amerikanische Firma Infocom ab. Deren Tipporgien verzichteten ganz auf Grafik, boten dafür den verständigsten Wortschatz. Ende der 80er Jahre nutzte das freilich auch nichts mehr: Von den Text-Freaks alleine konnte Infocom nicht mehr leben und wurde schließlich von Activision aufgekauft. Die Abenteuerspieler liefen in Scharen zu den inhaltlich weniger anspruchsvollen, aber grafisch leckeren Titeln von Sierra über. Bei den früheren Sierra-Bestsellern mußte man ebenfalls englische Befehle eintippen und zudem einen der unverständigsten Textinterpreter der Neuzeit erdulden. Doch originelle Stories und für damalige Verhältnisse erlesene Grafik bescherten Sierra üppige Verkaufszahlen.



Die anspruchsvollen Textwüsten der Urväter von Infocom hatten gegen die aufkommenden Grafik-Abenteuerspiele wenig Chancen

SCUMM kommt ran

Nach der Grafik-Revolution folgte die Bedienungs-Revolu-



TEN ALLEIN

tion, für die LucasArts zuständig war. Zunächst unter dem Namen Lucasfilm Games wurde diese Software-Abteilung des George-Lucas-Firmenimperiums 1985 ins Leben gerufen. Das erste Adventure-Experiment von Lucasfilm, bei dem man ganz ohne Texteingabe auskam, war »Labyrinth«. Das Programm zum gleichnamigen David-Bowie-Film bot den Vorläufer des legendären »SCUMM«-Systems, mit dem LucasArts heute noch seine Adventures bestückt. SCUMM steht übrigens für »SCripting Utility for Maniac Mansion« – zu deutsch »Programmiersprache für Maniac Mansion«.

Bei Labyrinth konnte man bereits in Menüs einzelne Verben sowie Hauptworte anklicken und damit Sätze bilden. Das Programm, das nur für C 64 und Apple II erschien, wurde aber kein großer Erfolg. Es lehnte sich zu eng an die dürftige Filmvorlage an, die sich eigentlich kaum ein Mensch freiwillig ansehen wollte.

Mit »Maniac Mansion« hatte Lucasfilm Games dann 1987 den Bedienungs-Durchbruch geschaft. Eingaben wurden gebildet, indem der Spieler zuerst ein Verb am unteren Bildrand und dann den Gegenstand anklickte, mit dem diese Aktion ausgeführt werden sollte. Wesentlicher Fortschritt gegenüber Labyrinth: Man konnte mit dem Cursor jetzt einzelne Gegenstände im Grafikfenster anklicken. Maniac Mansion glänzte zudem durch eine originelle Story, exzellentes Puzzle-Design und war eines der ersten Adventures, von denen auch eine deutsche Version angeboten wurde.

Icons und Grafik lieb' ich sehr

Rivale Sierra konterte mit Verspätung: Erst Ende 1990 erschien mit »King's Quest V« das erste Spiel, bei dem die Kommandos ohne Eintippen abgewickelt wurden. Im Gegensatz zu LucasArts setzt Sierra nicht auf eine Auswahl an neun Verben, sondern bietet ein halbes Dutzend Icons an, von denen jedes eine andere Tätigkeit repräsentiert. Für Einsteiger ist diese Lösung noch komfortabler, andererseits wird durch die Beschränkung auf wenige Aktionen wie »laufen« und »benutzen« das Spiel zwangsläufig simpler.

Doch was war in der Zwischenzeit aus den Text-Veteranen von Infocom geworden? Brian Moriarty landete bei LucasArts, designte dann das Einsteiger-Adventure »Loom« und mußte dafür Kritik einstecken. Abweichend von der Bedienung der restlichen Lucas-Adventures ersann der Macher von Infocom-Klassikern wie »Wishbringer« eine extrem simple Steuerung. Verben gibt es in diesem Sinne nicht; Gegenstände werden einfach angeklickt, um sie zu benutzen. Der Held Bobbin kann außerdem magische Noten spielen, um Zaubersprüche anzuwenden. Die Story von Loom wurde viel gelobt, aber selbst Einsteiger hatten das viel zu dünne Programm binnen eines Nachmittags gelöst.



Noten statt Verben: Looms originelle Benutzerführung wurde durch die enttäuschende Komplexität getrübt

Michael Berlyn, der für Infocom z.B. bei den Zork-Programmen mitschrieb, landete hingegen bei Accolade. Dort bekam er den Auftrag, kräftigst in den Fußstapfen von Sierra zu wandeln. Anfang 1990 erschien »Search for the King« (man beachte die Namensähnlichkeit zu Sierras »King's Quest«). Held Les Manley war zudem ein schwächlicher Larry-Verschnitt; der Erfolg der Abkupfer-Kollektion mittelprächtig. Das nächste Accolade-Adventure »Altered Destiny« überzeugte mit einer eigenständigen Story. Dieser EGA-/Texteintipp-Titel erschien aber zu einem Zeitpunkt, als Sierra auf Icons und VGA umstieg; ergo waren nicht mehr viele Blumentöpfe zu gewinnen. Als Les Manley 1992 bei »Lost in LA« ein zweites Mal bemüht wurde, war für Accolade der Zug abgefahren: Trotz VGA-/Icon-Einsatz sowie deutscher Version wurde es ein Flop.

Ex-Infocomler Bob Bates (»Sherlock«) gründete indes mit Legend seine eigene Firma. Der muntere Bob ist Geschäftsführer, programmiert selbst neue Spiele (»Time Quest«) und veröffentlicht bei Legend die jüngsten Taten eines weiteren Infocom-Veteranen. Steve Meretzkys intelligenten Albernheiten verdanken Text-Adventures wie »Hitchhiker's Guide« oder »Leather Godesses« (Teil 1!) ihren Kultstatus. Bei Legend erschien seine »Spellcasting«-Trilogie; momentan bastelt er an einem ganz neuem Werk. Bob Bates versuch-

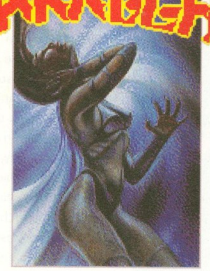
AARRGGHH

te lange Zeit, einen Kompromiß zwischen alten Text-Tugenden und populärem grafischem Zierwerk zu finden. Die bisherigen Legend-Titel sind als Text-Abenteuer im Stile der alten Infocoms ausgelegt; durch das Eintippen englischer Kommandos haben Sie völlige Befehlsfreiheit. Alternativ kann man in üppigen Menüs die einzelnen Satzbausteine zusammenklicken, was aber wesentlich mühevoller ist als bei reinrassigen Grafik-Adventures. Auch die kleinen illustrierenden Bildchen blieben ein Kompromiß. Bob Bates schwenkt mittlerweile um: Mit »Companions of Xanth« will er im Herbst das erste richtige Grafik-Adventure veröffentlichen, dessen Bedienung an die LucasArts-Spiele erinnert.

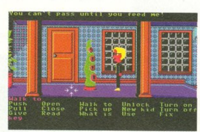
Europas Infocom-Gegenstück während der Blütezeit der Text-Adventures hat mehr zu kämpfen. Anita Sinclair und ihre Jungs vom Magnetic Scrolls-Team veröffentlichten Ende der 80er Jahre Titel wie »The Pawn«, »Guild of Thieves« und »Corruption«. Der Einstieg ins Grafik-Gewerbe war bislang auf »Wonderland« beschränkt, eine abstruse Alice-in-Wunderland-Adaption, die Ende 1990 erschien. Das neue System namens »Magnetic Windows« war nahezu so ambitioniert wie Microsofts Windows – und auch genauso langsam: Unterhalb eines flotten 386ers mit Super-VGA-Karte war das Spiel zu träge. Ein letzter Belebungsversuch dieses Systems war die »Magnetic Scrolls Collection«, eine Wiederveröffentlichung alter Text-Adventures mit dem neuen System. Magnetic Scrolls' bislang letztes Lebenszeichen fand außerhalb des Adventure-Genres statt: das Spieldesign zum Microprose-Rollenspiel »The Legacy«.

Je einfacher ein Spiel zu bedienen ist, desto besser sind seine Erfolgschancen. Die Idee des »Verb-losen«-Adventures fand trotz des mäßig erfolgreichen Loom immer wieder neue Anhänger. Dynamix veröffentlichte Anfang 1991 das düstere SF-Spiel »Rise of the Dragon«. Dynamix holte aus der simplen Steuerung nicht allzuviel Puzzle-Ideen und Komplexität heraus; seinen guten Ruf verdankt Rise of the Dragon vor allem Grafik, Story und umwerfendem Roland-Sound. Der Nachfolger »Heart of China« mißglückte: Bei Spielwitz und Logik stagnierte Dynamix; optisch war's ein Rückschritt. Nach dem Kinder-Abenteuer »Willy Beamish« gab es keine weiteren Adventure-Lebenszeichen von Dynamix, was einen guten Grund hat: In der Zwischenzeit wurde die Firma von Sierra geschluckt, wo man sicherlich nicht darauf erpicht ist, sich im eigenen Haus Konkurrenz zu machen.

Eine ähnliche Radikallösung in punkto einfache Bedienung lieferte 1992 Westwood ab. Das amerikanische Programmierteam hatte offensichtlich die Werke von Dynamix, Sierra und LucasArts gründlich studiert und weiter vereinfacht. Bei Legend of Kyrandia gibt es überhaupt keine Verben mehr. Um einen Gegenstand zu untersuchen, klickt man ihn mit der linken Maustaste an; ein Klick mit rechts, und das Objekt wird benutzt. Um es mitzunehmen, hält man den Mausknopf gedrückt und »zieht« den Gegenstand in die Inventaranzeige. Das Puzzle-Design war durchdachter als bei den Dynamix-Titeln; Kyrandia verkaufte immerhin so viel Exemplare, daß in Kürze eine Fortsetzung mit dem selben Bedienungssystem erscheinen soll.



Dynamix erwies sich mit Rise of the Dragon als Vorreiter in Sachen einfache Bedienung



Mit Maniac Mansion läutete LucasArts die Ära der Adventures ein, die ohne Eintipp-Kommandos gesteuert werden

Zum Teufel mit den Verben

In den letzten zwölf Monaten gesellten sich zwei hochkarätige US-Softwarefirmen zum Reigen der Adventure-Anbieter. Electronic Arts' respektvolles PC-Debüt war der klassische Krimi »Lost Files of Sherlock Holmes«. In der zwölfjährigen Firmengeschichte gab es zwar schon vorher das eine oder andere Adventure (zum Beispiel einen geplanten »Infocom-Killer« namens »Amnesia«), aber jedes Electronic Arts-Adventure entwickelte sich zum Flop. Die einstigen Simulations-Puristen von Microprose veröffentlichten mit »Rex Nebular« und »Return of the Phantom« gleich zwei Titel. Beide Firmen verwenden Bedienungssysteme, die sich in erster Linie an den LucasArts-Titeln orientieren: Am unteren Bildrand befindet sich eine Menü mit Verben.

Die angeklickten Aktionswörter kombiniert man mit einem Gegenstand im Grafikfenster, um ein Kommando zu bilden. Ein weiterer Neuling im Adventure-Sektor ist das Team von Revolution Software aus England. Das erste Spiel »Lure of the Temptress« führte das »Virtual Theatre«-System ein. Die Bedienung mit Menüs, die nur die gerade passenden Verben enthielten, machte einen guten Eindruck. Dafür liefen die angeblich »intelligenten« Charaktere wie aufgescheuchte Hühner hin und her. Die Programmierer sitzen

Punktestand: 10 von 738 Space Quest III

Eingaben machen

untersuche das Kabel

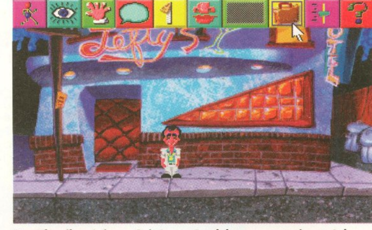
Ein Schnappschuß aus Sierras EGA-Phase – bei Space Quest III wurden die Kommandos noch von Hand eingetippt

nach dem ersten Flop am zweiten Titel und versprechen, aus den Fehlern gelernt zu haben.

Wie geht's weiter?

Der Adventure-Maßstab ist 1993 beachtlich. Am Beispiel des aktuellen Referenz-Abenteuerspiels von PC Player, LucasArts' »Day of the Tentacle«, lassen sich die Features aufzählen, die ein Spitzentitel heutzutage haben muß: tadellose Grafik mit filmähnlicher Animation, komfortable Maus-Steuerung, ein spritziger Soundtrack, originelle Story und motivierendes Spieldesign mit ebenso kniffligen wir logischen Puzzles. Unabdingbar für eine Nr. 1-Position in den hiesigen Hitlisten ist auch eine gute deutsche Übersetzung. CD-ROM-Käufer werden mit »Talkies« umworben; Versionen, bei denen alle Texte im Spiel gesprochen werden. Auch hier sind die ersten Übersetzungen in Sicht: LucasArts läßt gerade Tentacle auf CD-ROM synchronisieren. Gleichzeitig hat der französische Hersteller Coktel Vision angekündigt, von künftigen CD-Adventures Versionen mit deutscher Sprachausgabe anzubieten.

Erzrivale Sierra schläft indes nicht. Die Amerikaner wollen ihre nächsten Titel mit einem verbesserten Icon-System ausstatten, das bei gleichbleibendem Komfort etwas intelligentere Puzzles erlaubt. Außerdem kündigte Sierra an, der Grafik in Zukunft eine höhere Auflösung zu spendieren, sofern die Programme unter Windows laufen. 256 Farben bei 320 x 200 Bildpunkten sind momentan üblich; Sierra will die gleiche Farbenanzahl bei verdoppelter Auflösung bieten.



Der Klassiker Leisure Suit Larry 1 erlebte vor gut einem Jahr eine Neuauflage mit VGA-Grafik und Icon-Steuerung

Noch ein Adventure-Trend für 1994: CD-ROM-only-Titel die mit Video-Sequenzen einen Schritt in Richtung »interaktiver Film« machen wollen. Erste Versuche in dieser Richtung (»7th Guest«) waren enttäuschend, doch Sierra möchte Anfang 1994 mit dem Gruselspiel »Phantasmagoria« den CD-Markt aufrollen.

Wer bei soviel neumodischem Schnickschnack die Text-Klassiker der Vergangenheit studieren will, sollte sich die beiden Ausgaben der »Lost Treasures of Infocom« zulegen. Diese Spielesamlungen enthalten die gesammelten Infocom-Text-Adventures aus den 80er Jahren; für Abenteuer-Profis mit guten Englischkenntnissen ein Muß.

Grafik ist weitestgehend nicht in Sicht, aber Storys und Puzzles sind zeitlos gut. Lost Treasures I enthält 20 Titel (unter anderem »Planetfall« und »Zork I – III«), auf Lost Treasures II finden Sie 14 weitere Spiele wie z.B. »Hitchhiker's Guide«. Dem ersten Lost-Treasures-Pack liegt sogar ein dickes Hint Book mit Spieletips bei. **(hl)**

ADVENTURE-TRIVIA

Gags und Kuriosa hat das Abenteuerspiel-Genre reichlich zu bieten. Boris Schneider stellt seine persönlichen Lieblinge in Kategorien vor, die wir eben mal schnell definiert haben...

BESTER »RED HERRING«

Ein »Red Herring« ist eine Finte der Programmierer: Ein furchtbar interessant wirkender Hinweis oder Gegenstand, der aber nichts mit der Lösung des Spiels zu tun hat. Der beste Red Herring aller Zeiten findet sich in »Maniac Mansion«: die Kettensäge in der Küche. Zehntausende von Spielern suchten das Benzin, erfanden die abstrusesten Lösungen – doch es gibt kein Benzin im ganzen Spiel, die Kettensäge ist nutzlos. Um die Spieler zu ärgern, gibt es im Nachfolger »Zak McKracken« keine Kettensäge, dafür aber einen Benzin-Kanister.

BLÖDESTE TODESART

Mehrere Sierra-Spiele balgen sich um diese Auszeichnung, doch der eindeutige Gewinner ist die Stahlplatte in »Space Quest 3«, deren einziger Sinn es ist, den Spieler dank ihrer Schärfe umzubringen. Egal ob man sie anfaßt, mitnimmt, benutzt oder auch nur zu nahe an ihr vorbeigeht: eine Schlagader durchtrennt sie immer.

SCHÖNSTE TODESSZENE

Wenn Larry Laffer in »Leisure Suit Larry 1« dahinscheidet, landet er im Labor von Sierra, wo die Spielfiguren nach ihren vielen Toden dank modernster Gentechnik wieder recycled werden.

BESTER CLIFFHANGER

Das Ende von »Monkey Island II«: War es wirklich nur ein Rummelplatz oder hat LeChuck tatsächlich Guybrush verhext?

BLÖDESTER CLIFFHANGER

Bei »Ringworld« brechen Sie auf, um Louis Wu auf der Ringwelt zu suchen. Am Ende des Spiels haben Sie Louis noch nicht mal gesehen und werden auf die Fortsetzung vertröstet.

KOMPLEXESTES PUZZLE

Wie kriege ich den Babelfisch in »Hitchhiker's Guide«? Der Babelfisch verschwindet immer auf neue Art und Weise und der Spieler muß nahezu jeden Gegenstand im Inventar in einem einzigen Raum anwenden, um endlich an ihn zu kommen.

BLÖDESTES PUZZLE

Wie kriege ich bei »Police Quest 3« den Mann aus dem See? Werfen Sie die Schlüssel ins Wasser!

BESTER SIDEKICK

In den Adventures »Planetfall« und »Stationfall« steht dem Spieler der kleine Roboter Floyd zur Seite, der sich mit Kommentaren nicht zurückhalten kann. Bestes Beispiel: Bei Eingabe von »save game« meldet sich Floyd mit: »Oh boy! Are we going to do something dangerous now?«.

KÜRZESTE SERIE

Eine große neue Adventure-Serie sollte mit »Dondra: A new Beginning« Ende der achtziger Jahre gestartet werden. Leider war Activisions Versuch derart erfolglos, daß der in Arbeit befindliche zweite Teil nie erschien.

Dondra wird dicht gefolgt von Infocoms »Hitchhikers Guide«, in dem der zweite Teil ebenfalls angekündigt wurde. Die Autoren Steve Meretzky und Douglas Adams schoben das Projekt solange vor sich her, bis es Infocom nicht mehr gab.

LÄNGSTE SERIE

»King's Quest« 1 bis 6 – doch hoffentlich kommt Nummer 7 bald, denn die Zork-Spiele holen auf (Zork 1, 2, 3, Beyond Zork, Zork Zero und demnächst Return to Zork).

KÜRZESTES ADVENTURE

Unser Redakteur Thomas Werner gewann 1986 einen Preis in der Zeitschrift »64'er« für ein Programm-Listing. Hier exklusiv die neueste Version seines Jugendwerks zum Abtippen für QBasic (liegt MS-DOS 5.0 und 6.0 bei):

```
10 INPUT "Ein Vampir!", a$: IF a$ <> "wirf knoblauch" THEN PRINT "Das bringt nichts.": GOTO 10
```

(bs)

DIE FANTASTISCHEN 14

		CD-ROM-Version?	Lust & Frust	
Titel Hersteller Sprache	Day of the Tentacle LucasArts Komplett deutsch	Ja, mit englischer Sprache. CD-ROM mit deutscher Sprache soll in Kürze folgen.	Trotz allerlei Verrücktheiten bemerkenswert logische Puzzles und ein Heidenspaß. Nur im letzten Abschnitt geht die Luft etwas raus.	1
Titel Hersteller Sprache	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge LucasArts Komplett deutsch	Ja, aber ohne sonderlichen Verbesserungen gegenüber der Disketten-Version.	Etwas schwerer als der Vorgänger Monkey Island, aber Einsteiger können den gemäßigten Schwierigkeitsgrad »light« wählen.	2
Titel Hersteller Sprache	Secret of Monkey Island LucasArts Komplett deutsch	Ja, aber ohne sonderlichen Verbesserungen gegenüber der Disketten-Version.	Herausfordernde, aber nicht sonderlich schwere Puzzles. Abwechslungsreiche Handlung; gute Unterhaltung bis zum Schluß.	3
Titel Hersteller Sprache	Indiana Jones and the Fate of Atlantis LucasArts Komplett deutsch	Ja, mit englischer Sprache.	Das bislang kniffligste Adventure von LucasArts. Ein Eldorado für Puzzle-Fans, das zudem drei verschiedene Lösungswege bietet.	4
Titel Hersteller Sprache	Lost Files of Sherlock Holmes Electronic Arts Komplett deutsch	Nein – entgegen früheren Planungen hat Electronic Arts eine CD-Umsetzung verworfen.	Mittelschweres, Dialog-lastiges Adventure mit durchschnittlicher Puzzledichte. Es gibt viele Schauplätze in London zu entdecken.	5
Titel Hersteller Sprache	Legend of Kyrandia Westwood/Virgin Komplett deutsch	Ja, mit englischer Sprache. Dazu können wahlweise deutsche, englische oder französische Untertitel eingeblendet werden.	Leichte Bedienung, niedriger Schwierigkeitsgrad - das ideale Programm für Einsteiger. Erfreulich unterhaltsam, aber das Finale ist etwas dünn geraten.	6
Titel Hersteller Sprache	Space Quest V Sierra Komplett deutsch	Noch nicht. Sierra will bald eine CD-Umsetzung anbieten, bei der alle Dialoge (englisch) gesprochen werden.	Das Spiel lebt von den Gags und der Story. Die spärlichen Puzzles sind entweder extrem offensichtlich oder mäßig logisch - ein gewisser Frustfaktor droht.	7
Titel Hersteller Sprache	Rex Nebular Microprose Englisch	Nein	Das Debüt-Adventure von Microprose hat ein komfortables Anklick-System, das an die LucasArts-Bedienung erinnert. Die Puzzles sind nicht genial, aber manierlich und nicht zu leicht. Nur im letzten Drittel wird das Spiel unnötig frustig.	8
Titel Hersteller Sprache	Star Trek - 25th Anniversary Interplay Komplett deutsch	Ja, mit englischer Sprache. Die original Schauspieler Shatner, Nimoy und Kelly leihen ihren Computerspiel-Abbildern die Stimmen.	Für Trekkies ein Muß! Die einzelnen Adventures machen Spaß. Abzüge gibt´s für die dürftige Komplexität und das umfassende Weltraum-Geballer.	9
Titel Hersteller Sprache	Freddy Pharkas Sierra Englisch	Nein	Das originelle Szenario und diverse Ideen werden von ein paar Garstigkeiten gebremst. Nervtötend lange Handbuchabfrage bei der Rezeptmischung und einige sehr obskure Puzzle-Lösungen.	1
Titel Hersteller Sprache	Shadow of the Comet Infogrames Komplett deutsch	Nein	Gehobener Schwierigkeitsgrad. Die Puzzles sind nicht direkt unfair, aber mitunter arg verzwickt. Viel Rumprobieren ist angesagt. Es gibt leider keine Mausunterstützung.	1
Titel Hersteller Sprache	Eco Quest II: Secret of the Rainforest Sierra Komplett deutsch	Nein	Aufmachung und Bedienung bieten den gewohnten Sierra-Standard. Secret of the Rainforest ist auch nicht viel leichter als die Erwachsenen-Adventures dieses Herstellers. Kinder sind mit einigen umständlichen Puzzles überfordert.	1
Titel Hersteller Sprache	Leisure Suit Larry 5 Sierra Komplett deutsch	Nein	Einfach mit extrem dünnen Puzzles; lediglich beim Übersehen futzeliger Details kann man etwas ins Schleudern kommen. Mogelpackung: ein Pseudo-Erwachsenenspiel, äußerst unerotisch.	1
Titel Hersteller Sprache	Darkseed Cyberdreams Komplett deutsch, aber mit ein paar sprachlichen Macken	Nein	Die pseudo-gruselige Story geht nach hinten los, viele Puzzles sind nervtötend unlogisch und die deutsche Übersetzung wirkt stellenweise recht plump. Sporadische deutsche Sprachausgabe, deren Inhalte sich peinlicherweise von den Bildschirmtexten unterscheiden.	1

Nach der Lektüre dieser Doppelseite können Sie mitreden: Sie listet alle besonders aktuellen und/oder guten Abenteuerspiele auf. Kurzbeschreibungen und Spielspaß-Wertungen helfen bei der Komplettierung Ihrer Software-Bibliothek. Wir konzentrieren uns in dieser Tabelle auf die besonders populäre Sparte der Grafik-Adventures. Abenteuerspiele, die primär durch das Eintippen von Textbefehlen gesteuert werden, fanden keine Aufnahme. Mischspiele mit deutlichen Rollenspiel- oder Action-Elementen (wie Infogrames' »Alone in the Dark«) blieben ebenfalls außen vor.

	Stil & Story	Highlight	Wertung
1	Tentakel übernehmen die Weltherrschaft! Mit einem Zeitparadoxon soll der Schlamassel verhindert werden, doch die drei Helden landen in verschiedenen Zeitzonen. Humor satt, extraschräge Gags.	Ein Goldhamster wird in einer Tiefkühltruhe geparkt und 100 Jahre später in der Mikrowelle wieder aufgetaut. Ferner: Alte Damen die Treppe runterschubsen und eine Mumie mit dem Flaschenzug transportieren.	93
2	Piraten-Adventure der haarsträubenden Art. Untoter Seeräuber (Le Chuck) will sich an Held (Guybrush Threepwood) rächen. Garantiert nicht ernstzunehmende Parodie auf Voodoo, Bestattungsinstitute und Ferienparks aus Freibeuter-Sicht.	Nach einem Schlag auf den Hinterkopf erlebt Guybrush eine Traumsequenz, in der seine Eltern auftauchen, sich in zwei Skelette verwandeln und einen Stepptanz vorführen - David Lynch ist nichts dagegen.	93
3	Unser Held Guybrush muß zunächst drei Prüfungen bestehen, um als Seeräuber anerkannt zu werden. Auf Monkey Island ist er dann hinter Geisterpirat LeChuck her. Hochgradig humorvoll.	Schwertkämpfe werden als rhetorische Duelle ausgetragen: Wer am besten Schmähungen pariert, gewinnt. Kostprobe: »Meine Narbe im Gesicht stammt aus einem harten Kampf!« - »Aha, mal wieder in der Nase gebohrt?«.	91
4	Indiana Jones (richtig, der aus dem Kino) ist zusammen mit seiner Kollegin Sophia dem Geheimnis von Atlantis auf der Spur. Humor wird nur in kleineren Prisen gereicht, hier ist ernsthaftes Puzzleknacken angesagt.	Indiana Jones hat während einer Séance einen großen Auftritt als Gespenst. Der Spieler muß dazu Taschenlampe, Bettuch und eine Totenmaske auftreiben.	89
5	Das klassische Krimi-Gespann Sherlock Holmes und Dr. Watson ermittelt im viktorianischen London. Stilvoll-düstere Grafik und ausführliche Gespräche sorgen für die passende Atmosphäre.	Diverse ironische Wortgeplänkel zwischen Holmes und Watson, sehr stilvoll übersetzt. Für den Tierfreund: Spürhund Toby führt Holmes zu einem wichtigen Lagerhaus.	83
6	Böses Märchen mit viel Ironie: Der verrückte Hofnarr Malcom hat den König abserviert. Hübsches Fantasy-Ambiente, viel Wald, etwas Magie und ordentlich Humor.	In der Abteilung »Der allerbeste Freund des Menschen«: Zauberer Darm und sein Hausdrache Brandywine (»Brandywine, hast Du schon wieder eine Katze gefressen?«).	77
7	Die ultimative Science-fiction-Parodie! Bei den Abenteuern von Müllraumschiff-Kommandant Roger Wilco und seiner demotivierten Crew bekommen alle ihr Fett ab. Insider erkennen u.a. Parodien auf Star Trek, Alien, Terminator und 2001.	Roger wird von einem Schnöpfmonster Marke »Alien« angefallen, pflückt den Unhold souverän aus seinem Gesicht und adoptiert ihn als Haustier mit dem schönen Namen Spike.	77
8	Auf der Suche nach einem Artefakt landet Weltraumheld Rex Nebular auf einem bizarren Planeten. Im Krieg der Geschlechter rotteten Frauen die Männer aus. Viele SF-Gags, offensichtlich Sierras Space Quest-Titeln nachempfunden.	In einem Software-Shop wird die Konkurrenz fleißig geärgert: Die Adventures von »Sahara Off-Line« (...wer ist damit wohl gemeint?) liegen in der »90 % off«-Ausverkaufskiste. Dafür dominieren Programme von »Machoprose« die Regale.	74
9	Das Spiel zur klassischen TV-Serie Raumschiff Enterprise. Sie erleben 7 Mini-Adventures im Stile einzelner Fernsehepisoden. Angereichert mit etwas unglücklichen 3D-Actionszenen, die man nicht überspringen kann.	In der Episode »Another fine mess« taucht Harry Mudd wieder auf, ein alter Bekannter aus der TV-Serie. Der Kleingauner will sich Alien-Reichtümer unter den Nagel reißen und zerdeppert dabei wertvolle Artefakte.	70
0	Der bekehrte Revolverheld Freddy Pharkas will sich als Apotheker in ein Wildwest-Kaff zurückziehen, doch die Idylle währt nicht lange. Larry-Erfinder Al Lowe persifliert Western-Klischees – nicht jede Kugel (bzw. jede Pointe) ist ein Treffer.	Ein ganzes Spiel lang schmachtet Freddie die anmutige Lehrerin Penelope an, die sich im Finale als kernige Bösewichtin entpuppt (...Oops, haben wir jetzt den Schlußgag verraten?).	68
1	Motive aus den gesammelten Werken des Horror-Schriftstellers Howard Phillips Lovecraft wurden für dieses Grusel-Adventure aufbereitet. Die Handlung ist entsprechend ernst und läßt wenig Raum für humoristische Nuancen.	Held wird von einem ausgesprochen garstigen, Reißzähne wetzenden Monster durch ein Höhlenlabyrinth gehetzt. In letzter Sekunde taucht eine Öffnung in der Decke auf, eine Strickleiter wird heruntergeworfen, Rettung in letzter Sekunden - tief durchatmen!	66
2	Der aufgeweckte Dreikäsehoch Adam ist der Sohn eines Ökologen, der rund um die Welt reist. Bei seinem Auftrag im tropischen Regenwald nimmt Papi den Filius mit. Süßes Lernspiel mit Öko-Touch, das vor allem für Kinder konzipiert wurde. Für erwachsene Adventure-Einsteiger nicht minder spielenswert.	Adam schließt Freundschaft mit einer putzigen Fledermaus. Am Schluß des Spiels lupft sie einen Flügel und offenbart Nachwuchsfreuden: Der Baby-Flattermann erreicht einen höheren Herzigkeits-Faktor als Bambi.	65
3	Das 4. Spiel mit Möchtegern-Frauenheld Larry Laffer (nach Larry 3 kam gleich Larry 5). Unser Held soll unter drei aufreizenden Bewerberinnen die passende Moderation für eine TV-Show des Senders »Porn Prod« auswählen. Viele Gags, aber davon gut die Hälfte Fehlzündungen.	Die Mafia packt subversive Botschaften in Rap-Texte, die den Porno-Umsatz fördern sollen (...tut uns leid, aber das ganze Spiel bewegt sich auf diesem Niveau).	61
4	Der arglose Schriftsteller Mike Dawson hat ein Häuschen gemietet, das als Dimensionstor zu einer Welt voller blutrünstiger Aliens dient (...dabei sind laut Vertrag keine Untermieter erlaubt). Hochauflösende Düstergrafik; Humor gibt's nur in unfreiwilliger Form.	Beim Treffen mit dem Nachbar wankt dieser zielstrebig heran, entreißt Ihnen eine Whiskyflasche, gluckert kräftig vor sich hin und stapft mit den Worten »Schön, dich zu sehen« wieder davon - soviel zum Thema »realistische Interaktion mit anderen Spielfiguren«.	38

10 HOFFNUNGSTRÄGER

Vielversprechende Adventures, die im Laufe der nächsten 6 Monate erscheinen sollen

1



KYRANDIA II (Westwood/Virgin)
Die junge Magierin Zenthia hat's nicht leicht: Ihr trotteliger Boyfriend will sie dauernd beschützen und tappt dabei selber in jede Falle. Grafik und Steuerung werden dem ersten Kyrandia-Adventure ähneln; Westwood verspricht eine feine Handlung mit viel Humor.

2



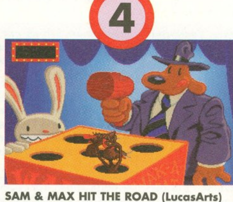
STAR TREK II (Interplay)
Kirk an Brücke: Die Trekkie-Mania schwappt umgebremst fröhlich vor sich hin. Vor allem eingefleischte Fans der TV-Serie »Raumschiff Enterprise« sollen bei »Star Trek II: Judgement Rites« bedient werden. Acht neue Mini-Adventures im Stile der Fernsehepisoden stehen an.

3



SIMON THE SORCERER (Adventure Soft)
Ein neues englisches Programmierteam will LucasArts den Kampf ansagen. Das humorvolle Magie-Adventure »Simon the Sorcerer« soll Stärken bei Bedienung und Grafik mit wesentlichen komplexeren Puzzles verbinden.

4



SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)
Man nehme eine Parodie auf die Krimis der Schwarzen Serie, zwei Privatdetektive aus dem Tierreich und eine Gag-Handlung à la »Day of the Tentacle« - schon hat man die Grundelemente von »Sam & Max hit the Road« beisammen.

5



DRAGONSPHERE (Microprose)
Das »Return of the Phantom« nicht gerader der Gipfel der Programmierkunst war, gibt Microprose im Handbuch selber zu. Sinngemäß heißt es da: »Wer etwas herausfordernde Adventures mit richtigen Puzzles bevorzugt, der warte auf Dragonsphere«. Tun wir doch glatt. Das solide Microprose-System wird hier mit einer saftigen Fantasy-Story gekreuzt.

6



COMPANIONS OF XANTH (Legend)
Noch ein Versuch, den Infocom-Stil in die 90er zu retten: Ein Anklicksystem, daß mit künstlicher Intelligenz komplexe Sätze und Kommandos formt, machte bei einer ersten Vorführung in den USA einen guten Eindruck. In punkto Story und Puzzle-Ideen hat uns das Team um Bob Bates noch nie enttäuscht.

7

RETURN TO ZORK (Infocom/Activision)
Infocom is back! Mit neuem Programmier-Team, neuem Spieldesign und einem neuen »Great Underground Empire«. Das jüngste System soll die Icon-Manie auf die Spitze führen: Über 200 Icons (nach einem System geschickt sortiert) sollen die Komplexität der alten Text-Adventures in die Grafikwelt der 90er Jahre transportieren.



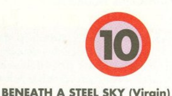
8

THE DIG (LucasArts)
Eine Ausgrabung besonderer Art findet auf einem fernen Planeten statt: Menschen stoßen auf die Überreste einer uralten Alien-Kultur. Das Spieldesign des ernsten SF-Adventures stammt von Brian Moriarty, die Storyidee von Steven Spielberg.



9

LEISURE SUIT LARRY 6 (Sierra)
Al Lowe will es wissen: »Larry 6« hat mehr Sex! Larry strandet mit einem Dutzend williger Damen auf einer einsamen Insel. Um das Vergnügen zu erhöhen, soll HiRes-Grafik die diversen Rundungen besonders plastisch auf den Schirm bringen.



10

BENEATH A STEEL SKY (Virgin)
Eine düstere Zukunftsvision soll von Comic-Zeichner Dave Gibbons (»The Watchmen«) und dem Team von Revolution kommen. Bei »Beneath a Steel Sky« geht es um einen amoklaufenden Supercomputer. Über das Spielysystem ist nicht viel bekannt, da es gegenüber dem mißglückten Vorgänger »Lure of the Temptress« gewaltig geändert werden soll. (hl/bs)



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstr. 13

82181 Gröbenzell

Telefon 08142/9011/8079/8273

Telefax 08142/54654

" Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992 Firma mit dem besten Service"

PC/IBM

ACES OVER EUROPE
VGA
75,90

AMBUSH AT SORINOR
VGA 3,5"
89,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF PACIFIC & MISSION DISK DT. ANL. VGA	79,90
AD & D UNLIMITED ADVENTURE VGA	69,90
ALONE IN THE DARK VGA KOMPL. DT.	95,90
ARCHER MC LEANS POOL BILLARD DT. ANL. VGA *	59,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
BATMANS RETURN VGA	89,90
BATTLECHESS 4000 DT. ANL. VGA	75,90
BATTLEISLE DATA DISK 2 DT. ANL.	49,90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79,90
BETRAYAL AT CRONDOR VGA	75,90
BLUE FORCE VGA	85,90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89,90
BURNING STEEL DATA DISK 1 KOMPL. DT. VGA	39,90
BURNING STEEL SUPERSCHIFFE KOMPL. DT VGA	39,90
BURNTIME KOMPL. DEUTSCH VGA *	89,90
BUZZ ALDRIN INTO SPACE KOMPL. DT. VGA	95,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CAMPAIGN DATA DISK 3,5" KOMPL. DT. VGA	45,90
CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT	69,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1 DT. ANL. VGA	89,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CLASH OF STEEL ENGL. VERSION VGA	79,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COMANCHE DATA DISK	59,90
DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DOGFIGHT -MICROPROSE DT. ANL. VGA	99,90

CYBERRACE
DT. ANL. VGA 3,5" *
85,90

DAY OF TENTACLE
MANIAC MANSION 2
KOMPL DT. VGA
89,90

DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90

EYE OF BEHOLDER 3
KOMPL. DT. VGA *
85,90

FIELDS OF GLORY
DT. ANL. VGA
89,90

ECO QUEST 2 - Lost Secret of Rainforest VGA	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. VGA	75,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
EMPIRE DELUXE VGA	69,90
ERIC THE UNREADY VGA	65,90
F 15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA	109,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. VGA	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	85,90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DT. VGA	75,90
FORMULA ONEGRAND PRIX DT. ANL. VGA	99,90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA *	69,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GOBLIIINS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HANNIBAL KOMPL. DT. VGA	89,90
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2 VGA	65,90
HUMANS RACE DATA DISK DT.	49,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INCREDIBLE MACHINE KOMPL. DT. VGA	65,90
JONATHAN KOMPL. DT. VGA	89,90
JURASSIC PARK DT. ANL. VGA 3,5" *	79,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DT. VGA	99,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGACY KOMPL. DT. VGA	99,90
LEMMINGS 2-THE TRIBES- DT. ANL. VGA	89,90
LHX ATTACK CHOPPER 3,5"	29,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BANFF VGA	49,90
LINKS SCENERY BELFRY VGA	45,90

PC/IBM

FLIGHTSIMULATOR 5.0
VGA 3,5"
99,90

LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90

HIGH COMMAND
VGA
89,90

LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANL. VGA 3,5"	65,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE- VGA ENGL.VERS. MIT UPDATE KARTE FÜR DT.VERS.	79,90
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT VGA	79,90
MIGHT & MAGIC 4 KOMPL. DT. VGA	79,90
MIGHT AND MAGIC 5 ENGL. VER. VGA	79,90

ISHAR 2
KOMPL. DT. VGA 3,5"
59,90

MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NO. 2 COLLECTION INCL. BLACK GOLD /SPACE MAX/ WINZER KOMPL. DT.	79,90
ORIGIN SCREEN SAVER	59,90

LANDS OF LORE
KOMPL. DT. VGA *
59,90

PIRATES GOLD
DT. ANL. VGA *
89,90

PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- VGA DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	65,90

PROTOSTAR
-WAR ON THE FRONTIER- VGA 3,5" *
75,90

POPULOUS 2 DT. ANL. VGA	79,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PREMIER MANAGER	59,90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69,90
QUEST FOR GLORY 3 KOMPL. DT. VGA	79,90
RAGNAROK KOMPL. DT. VGA	89,90
RAGS TO RICHES VGA	79,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	59,90
RETURN OF THE PHANTOM DT. ANL. VGA *	89,90
RINGWORLD - REVENGE OF THE PATRIARCH - VGA	79,90
ROBOCOD -JAMES POND 2 - DT. ANL. VGA	69,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. VGA	59,90
SHADOW PRESIDENT VGA	79,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DT. VGA	89,90
SHERLOCK HOLMES Lost Files kompl. dt. VGA	99,90

RAILROAD TYCOON DELUXE
SUPER VGA 3,5"
99,90

SIEGE & DOGS OF WAR DATA DISK 3,5"	49,90
SIM CITY DE LUXE DT. ANL.	85,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM LIFE VGA DT. ANL.	69,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. VGA	85,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DT. VGA	79,90
SPACE QUEST SAGE TEIL 1 - 4 ENGL.	89,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89,90
SPORTS MASTERS INCL. PGA TOUR GOLF /INDIANAP.500/ADV. TENNIS TOUR ETC. DT.	69,90
STARTRECK 25 TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89,90
STRIKE COMM. SPEECH PACK 486ER/SOUNDBL.	45,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79,90
TASK FORCE DT. ANL. VGA	109,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TERMINATOR CHESS VGA	79,90

PC/IBM

THE GREATEST COMPILATION INCL. LURE OF TEMPTRESS/DUNE/JIMMI WHITE SN. DT. VGA	65,90
TONY LA RUSSA BASEBALL 2 VGA	65,90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75,90
TRANSARCTICA DT. ANL. VGA	79,90
TRISTAN PINBALL VGA	69,90
ULTIMA UNDERWORLD 2 DT. ANL. VGA	79,90
ULTIMA 7TEIL 2 -SERPENT ISLE DT. ANL. VGA	89,90

SYNDICATE
KOMPL. DT. VGA
85,90

VEIL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90

X-WING
DT. HANDBUCH VGA
85,90

WHALES VOYAGE KOMPL. DT. VGA 3,5"	79,90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45,90

X-WING MISSION DISK
DT. ANLEITUNG
45,90

WIZARDRY 7 KOMPL. DT. VGA	89,90
WORLD LEGEND DT. ANL. VGA 3,5"	49,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79,90
YO ! YOE KOMPL. DT. VGA 3,5" *	65,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

4D SPORTS BOXING	29,90
688 ATTACK SUBMARINE DT. ANL. VGA NUR 3,5"	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- KPL.DT.3,5"	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 2 VGA NUR 5,25"	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KPL.DT.VGA 5,25"	39,90
CAPTIVE	29,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE NUR 3,5"	19,90
CHAMPIONS OF KRYNN 3,5"	29,90
CHESSMASTER 2100	19,90
COMANCHE-OPER.WHITELIGHTN-KPL.DT.VGA 5,25"	49,90
COMMAND H. Q. VGA ENGL. VERS.	39,90
COVER GIRL STRIP POKER VGA NUR 3,5"	29,90
CRAZY CARS 2 NUR 3,5"	24,90
CYCLES - ACCOLADE	19,90
DARK HALF - ACCOLADE - 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
DUNGEONMASTER NUR 3,5 "	34,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL NUR 3,5"	15,90
EPIC 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
FLAMES OF FREEDOM -MIDWINTER 2 DT. ANL.	34,90
FUTURE WARS - TIME TRAVELLERS - 3,5"	29,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER KPL.DT.VGA 5,25"	34,90
GOLD RUSH - SIERRA -	34,90
GRAND PRIX UNLIMITED -ACCOLADE- 3,5"	29,90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25 "	29,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
HILL STREET BLUES	29,90
HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. VGA 5,25"	49,90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34,90
HYPERSPEED - MICROPROSE - NUR 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- KPL.DT.5,25"	49,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KRISIS IN THE KREMLIN VGA	34,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA 3,5"	45,90
LIGHTSPEED -MICROPROSE	29,90
LINKS GOLF	34,90
LOOM -LUCASFILM- VGA 3,5"	29,90
LURE OF TEMPTRESS KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	29,90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 3,5"	34,90
MAD TV KOMPL. DT. VGA 5,25 "	34,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION INCL. FISH/ CORRUPTION/GUILT OF THIEVES	19,90
MANCHESTER UNITED EUROPE VGA NUR 5,25"	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MANTIS -MICROPROSE 3,5" VGA	29,90
MAUPITI ISLAND KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	24,90
MEGA FORTRESS VGA	34,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA 5,25"	34,90
MIND GAMES INCL. WATERLOO/CONFL. EUROPE /FINAL FRONTIER	29,90
MIXED UP FAIRY TALES -SIERRA-	29,90

Preishits PC

M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS -	29,90
OPERATION STEALTH	34,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA 5,25"	49,90
PINBALL MAGIC 3,5"	29,90
POLICE QUEST 2 - SIERRA -	34,90
POLICE QUEST 3 VGA DT.	45,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 3,5"	39,90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	15,90
SHANGHAI 2	29,90
SILENT SERVICE 2 VGA ENGL. VERS.	39,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- VGA 3,5"	34,90
SPELLCASTING 201 -SORCERERS APPLIANCE- 3,5"	29,90
SUPER TETRIS 5,25"	39,90
SUPREMACY NUR 3,5"	29,90
TEAM YANKEE -PANZERSIMULATION- VGA 3,5"	29,90
TENNIS CUP 2 3,5"	24,90
TERMINATOR 2 3,5"	29,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	29,90
THUNDERHAWK AH 73 M VGA	19,90
TOYOTA CELICA GT 4 RALLEY	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
UGH ! 3,5"	29,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - MARTIAN DREAMS - NUR 5,25"	34,90
UTOPIA NUR 3,5"	29,90
WAXWORKS - ACCOLADE - NUR 3,5"	29,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT. VGA NUR 3,5"	34,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER CHALLENGE - THE GAMES - ACCOLADE 3,5"	19,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90
ZOOL DT. ANL. 3,5"	29,90

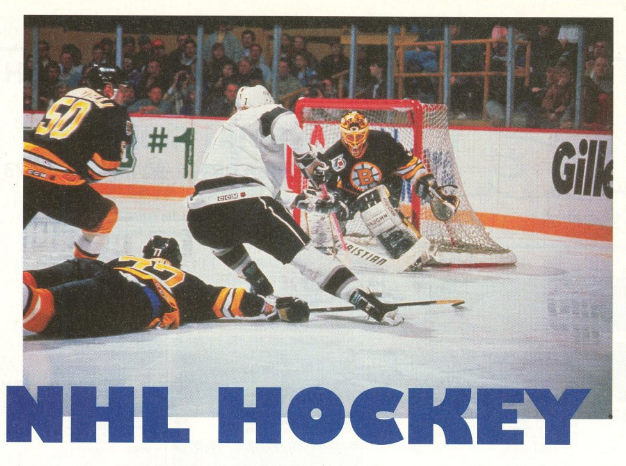
CD Rom Programme

360 COMPILATION INCL MEGAFORTES/DAS BOOT UND BLUE MAX	49,90
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	69,90
CASTLEMASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	49,90
CD 16 EDUTAINMENT KIT INCL. SBLASTER 16ASP/ CD LAUFWERK/AKTIVLAUTSPRECHER/SOFTWARE	1099,90
CD CADDYS	19,90
CHESSMANIAC 5 BILLION AND 1	85,90
CHESSMASTER 3000	59,90
CHESSMASTER 3000 PRO WINDOWS	99,90
CINEMANIA -MICROSOFT- FILMDATENBANK	139,90
CURSE OF ENCHANTIA	49,90
DANGER HOF STUFF VOL. 2	39,90
DER PATRIZIER KOMPL. DT.	89,90
DESKTOP PUBLISHERS DREAM	79,90
DINOSAUR ADVENTURE	79,90
DUNE	75,90
ERIC THE UNREADY	85,90
EUROPEAN RACERS RENNSIMULATION INCL MODELLBAUSATZ VON REVELL DT. ANL.	85,90
EYE OF BEHOLDER 3	69,90
GIF IT NEWS Massenhaft Gif-Bilder	45,90
GRAPHMAGIC 2	69,90
GUNSHIP 2000 INCL. SCENARIO	85,90
HOT NEWS Animation, Sound, Grafik	19,90
INCA KOMPL. DT.	119,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATLANTIS- ENHANCED	89,90
JUTLAND - THE NAVAL BATTLE OF JUTLAND -	109,90
KINGS QUEST 5	99,90
KINGS QUEST 6	79,90
KODAK PHOTO ACCESS CD	65,90
LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA -	75,90
LEGEND OF KYRANDIA	79,90
LINKS COLL. INCL. LINKS GOLF/FIRESTONE/ BOUNTIFUL/BAY HILL CLUB	75,90
LOOM -LUCASFILM-	49,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2	89,90
MANIAC MANSION 2 -DAY OF TENTACLE-	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	44,90
PEGASUS 2.0	49,90
PIXEL PERFECT	54,90
PUTT PUTT FUN PACK	59,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RINGWORLD -REVENGE OF THE PATRIARCH-	85,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL.SCEN.	59,90
SHAREWARE PERLEN 2 : SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE -	109,90
SOUND SENSATION	45,90
SPACE QUEST 4	49,90
THE 7TH GUEST	95,90
TRAVEL MAGIC -AMERICA NORTH/WEST	69,90
TRIPLE TRIS COMPIL. INCL. TETRIS/WELTRIS/FACES	75,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	39,90
ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2	89,90
VGA MAGIC	69,90
WILLY BEAMSH	44,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90

PC Soundkarten/Zubehör

MIDIBLASTER	389,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	69,90
SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDB.	429,90
SOUNDBLASTER 2.0 DE LUXE DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER PRO DE LUXE DT. HANDB.	299,90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	79,90
JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG	59,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
RUDDER PEDALS - THRUSTMASTER	219,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WAVEBLASTER -CREATIV LABS-	359,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei!**
BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.⁰⁰ bis 18.⁰⁰, FREITAG 9.⁰⁰ BIS 17.⁰⁰



Ihre Karriere als Mittelstürmer scheiterte an den hohen Rechnungen für die vielen Metallkeramik-Kronen? Wie gut, daß es den treuen PC gibt: Er macht aus jedem Spargeltarzan einen NHL-Star – und das ohne den Eishockey-typischen Verschleiß an Rippen und Schneidezähnen.

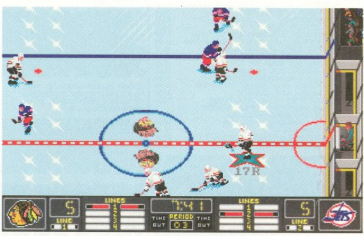
NHL HOCKEY

Noch 25 Sekunden sind im Schlußdrittel zu spielen. Die gegnerische Mannschaft führt mit einem Tor Vorsprung. Auf den Tribünen grummelt das Publikum; das Heimteam läuft nervös dem Rückstand hinterher. Da setzt der weltberühmte Chefcoach alles auf eine Karte: Er holt seinen Torwart vom Eis und ersetzt ihn durch einen weiteren Stürmer. Der zusätzliche Feldspieler kurvt in die Angriffszone, erhält einen schnellen Querpaß und setzt den Puck unhaltbar in die Maschen – Tor!



Wenn der Puck nach einer schönen Kombination im gegnerischen Tor versenkt wurde, freuen sich Ihre Spieler wie die Schneekönige

Solche aufregenden Eishockey-Szenen spielen sich nicht nur in heiligen Sportstätten von Düsseldorf bis Bad Tölz ab. Mit »NHL Hockey« liefert Electronic Arts eine piekfeine Simulation dieser Sportart ab, die mit höchster Regelgenauigkeit besticht. Im Gegensatz zum Strategiespiel »Eishockey Manager« von Software 2000 steht bei NHL Hockey die Action auf dem Eis im Mittelpunkt. Sie steuern selber den puckführenden Crack Ihres Teams und entscheiden mit klugen Pässen und gewaltigen Schlagschüssen über Sieg oder Niederlage. Wer auf eine Prise Strategie nicht verzichten möchte, darf die Aufstellungsreihen seiner Spieler editieren. Bis



Sie steuern bei diesem Konter den Spieler mit der Nummer 17. Der beste Spielzug ist jetzt ein Paß zu dem freistehenden Team-Kollegen links oben.

zum letzten Ersatzbankdrücker simuliert das Programm die kompletten Kader aller 24 Mannschaften der nordamerikanischen Profiliga NHL – Turniermodus und Statistik-Fundgrube inbegriffen.

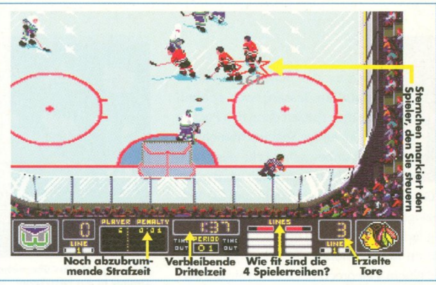
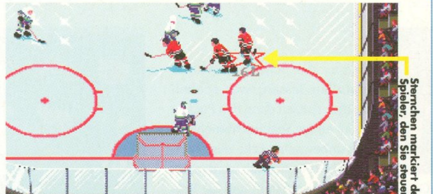
Bei der Darstellung der Action auf dem Eis ist das Spielfeld größer als der Bildschirm; ergo wird ein Ausschnitt gescrollt. Die »Kamera« folgt dabei immer dem Puck. Am unteren Bildrand werden Informationen über Ergebnis, verbleibende Strafzeiten und Spielerreihen eingeblendet. Je länger Ihre Jungs auf dem Eis sind, desto rascher schwinden deren Kräf-



IM WETTBEWERB

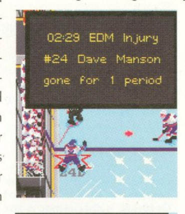
NHL HOCKEY	88
Sensible Soccer	81
Eishockey Manager	80
Wayne Gretzky Hockey 3	65

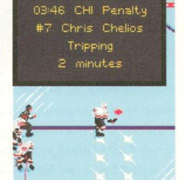
Echte Konkurrenten hat NHL Hockey kaum zu fürchten. Der thematisch verwandte Eishockey Manager ist ein reines Strategiespiel bar jeglicher Action. Bethesdas Wayne Gretzky 3 macht im direkten Vergleich zu NHL eine schlappe Figur; Electronic Arts' neues Eis-Ereignis heimst durch die Bank bessere Wertungen ein. Grafik, Sound, Steuerung, Ligamodus und Langzeitmotivation sind bei NHL Hockey vorbildlich. Wer bei Mannschaftssportarten eine Extraportion Action und Hektik schätzt, möge auch mal ein Probematch bei Renegades Fußball-Simulation Sensible Soccer wagen.

Alle wichtigen Anzeigen sind platzsparend am unteren Bildrand untergebracht

te. Wechseln Sie rechtzeitig aus, bevor die erlahmenden Stars von taufrischen Gegenspielern ausgetrickst werden.
Sobald ein Mitglied Ihres Teams in Scheibenbesitz kommt, haben Sie den Burschen automatisch unter Kontrolle. Der Mann mit dem Puck – egal, ob Freund oder Feind – wird durch ein Sternchen besonders leicht erkennbar gemacht. Die Mitspieler werden vom Computer übernommen und verhalten sich entsprechend ihrer Position: Flügelstürmer lauern links und rechts vor dem gegnerischen Tor auf ein Zuspiel; Verteidiger sichern an der blauen Linie das eigene Drittel ab. Ihr Spieler schlittert in jene Richtung, in die Sie mit dem Joystick steuern.
Als Tempobremse erweisen sich Kehrtwendungen: Wie beim richtigen Eishockey muß der Spieler abbremsen, sich drehen und kann dann von neuem beschleunigen. Um schnell zu kontern, sind deshalb Pässe zu Mitspielern günstig, die bereits die richtige Laufrichtung eingeschlagen haben. Mit dem ersten Feuerknopf wird der Paß ausgeführt; die Richtung legen Sie mit dem Joystick fest. Da die computergesteuerten Mitspieler versuchen, dem Puck entgegenzukommen, ist das Verteilen von Pässen gar nicht schwer, sofern nicht ein besser postierter Gegner dazwischenfunkt. Mit etwas Übung »riecht« man sogar, wo sich einzelne Mitspieler außerhalb des sichtbaren Bildausschnitts aufhalten.



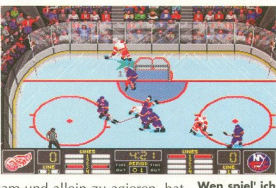


Bei harten Checks kann ein Spieler verletzt ausscheiden. Wenigstens muß der Übeltäter ein paar Minuten auf der Strafbank schmoren

Der zweite Feuerknopf dient zum Schießen. Auch hier wird die Richtung von der Joystickhaltung während des Abfeuerns beeinflußt. Je länger der Knopf gedrückt wird, desto wuchtiger fällt der Schuß aus – vom soften Schlenzer bis zum doppelten Schlagschuß Marke »Bandenbrecher«. Durch rauf- bzw. runterziehen des Knüppels beeinflußt man außerdem die Schußhöhe.
In der Defensive schalten Sie per Knopfdruck auf den Spieler um, der gerade der Scheibe am nächsten steht. Greift Ihr Team an, kontrollieren Sie automatisch den Akteur, der den Puck führt. Außerdem können Sie in der Abwehr mit mehr oder weniger sanften Knuffs versuchen, den Gegner vom Eis zu holen. Saubere Checks bringen schnell die Scheibe zurück; bei überharten Knüppeleien greift manchmal der Schiedsrichter ein. Der Sünder darf dann zwei Minuten auf der Strafbank über das Gute im Menschen nachdenken.
Mit einem Mann mehr auf dem Eis hat der Gegner in dieser Zeitspanne eine gute Chance, einen Treffer zu erzielen. Nach der Attacke eines besonders ruppigen Spielers kann das Opfer gar verletzt ausscheiden. Wenn der beste Stürmer für den Rest eines engen Matches ausfällt, haben Sie berechtigten Grund zum fluchen.
Stellen Sie sich das Toreschießen ja nicht zu einfach vor. Wer sich einfach den Puck schnappt, um einsam und allein zu agieren, hat meistens Pech. Auch wenn die gegnerische Abwehr Sie zum Schuß kommen läßt, ist der Torwart kaum zu überwinden – der richtet sein Stellungsspiel immer nach dem Spieler in Scheibenbesitz. Durch Querpässe und schnelle Schüsse in die lange Ecke kann man den Goalie austricksen. Häufig



Im schicken Ambiente eines TV-Studios schnitzt man sich seine Wunsch-Optionen zurecht


Wen spiel' ich nun an? Der Center wurde von der gegnerischen Abwehr erfolgreich zu Fall gebracht.


HEINRICH LENHARDT

Eine lange Durststrecke für Eishockey-Fans geht vorüber. Wer selber auf dem Eis herumtoben wollte, mußte bislang mit gehobenen Mittelmäßigkeiten vom Schlage eines Wayne Gretzky 3 vorlieb nehmen. Doch bei NHL Hockey werden die Maßstäbe mit Schlagschuß-Tempo nach oben gejagt: Mit solider Grafik, hervorragendem Digi-Sound, kluger Steuerung und einem Liga-Modus für die Langzeit-Motivation erntet das Programm reichlich Lorbeeren.
Den Programmierern ist es hervorragend gelungen, eine richtige Sportsimulation zu schaffen. Gewiß ist beim Spielablauf einiges an Tempo drin, aber mit dumpfem Bolzen alleine gewinnen Sie keinen Blumentopf, geschweige denn den Stanley-Cup. Listige Kombinationen und gut gezielte Schlenzer sind die Erfolgsgaranten. Jeder einzelne Spieler hat bestimmte Stärken und Schwächen; im Laufe einer Saison erkennt man »seine« Jungs sofort an den Trikotnummern und identifiziert sich richtig mit ihnen (da kommt Freude auf, wenn der lange glücklos operierende Center in einem Spiel einen Hattrick und damit den Sprung in die Liga-Liste der besten Scorer schafft).
Liebhaber ausgereifter, intelligenter Sportspiele werden von diesem Programm geradezu verwöhnt. Investieren Sie neben der Einspielzeit ein bißchen Kleingeld in die nötige Hardware (namentlich eine schnelle VGA-Karte und ein Gravis Game Pad); der Lohn ist eine unglaublich »echt« wirkende Eishockey-Simulation. NHL Hockey schafft es perfekt, die Spannung, Dramatik und alle spielerischen Finessen dieser Sportart einzufangen.



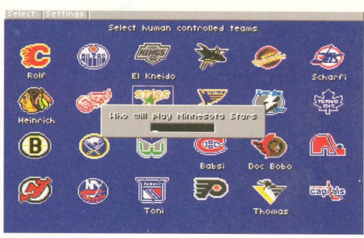
Bei Freundschaftsspielen wählen Sie zwei beliebige Mannschaften und treten gegen den Computer oder einen Freund an

kann er die Scheibe dann nur abprallen lassen; wer schnell schaltet, spitzelt dann den Puck in die für einige Sekundenbruchteile lang unbewachte Ecke des Tores. Sobald ein Treffer fällt werden der Schütze, dessen Gesamtzahl an Saisontreffern und die Vorlagengeber angezeigt. Solche Augenblicke höchster irdischer Verzückung laden außerdem zu einem Druck auf die »R«-Taste an, um im Replay-Modus die Wiederholung zu studieren. Wie bei einem Videorecorder können Sie die letzten 25 Sekunden des Spielgeschehens vor und zurück spulen oder in Zeitlupe nochmals bewundern. Neben dem üblichen Darstellungs-Modus, bei dem die Kamera stets dem Puck folgt, dürfen Sie hier auch einen bestimmten Spieler ständig im Bildausschnitt behalten. Alle Replays lassen sich natürlich speichern.

Electronic Arts hat wohl einen dicken Scheck ausgeschrieben, um die Rechte an den Teams der nordamerikanischen



Ein Blick auf die gesamte Spielfläche aus der Totalen





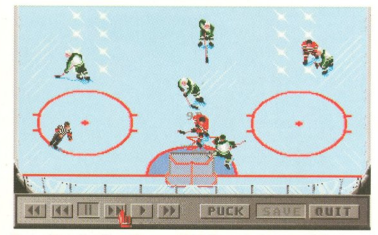
Beim Liga-Modus übernehmen beliebig viele menschliche Mitstreiter je ein NHL-Team

THOMAS WERNER

Verletzungen, blaue Augen und eine Strafbank für böse Buben: Wer mal eine Eishockey-Übertragung im Fernsehen gesehen hat, wird hier alle kurzweiligen Spielelemente wiederfinden. Dazu gehört allerdings auch die Frage »Wo ist denn der Puck?«. Die kleine schwarze Scheibe ist in der Hitze des Gefechts nicht immer ganz leicht auszumachen; zum Glück wird die Spielfigur, welche das gute Stück gerade unter Kontrolle hat, mit einem Sternchen markiert. Auch wer Sportspielen sonst ein wenig skeptisch gegenübersteht, wird von der Atmosphäre beeindruckt sein. Die digitalisierten Schlachtenbummler grölen bemerkenswert lebensecht. Es ist ein dorniger Weg, bis man gut genug ist, um auch die stärksten Computerteams vom Eis zu putzen kann – langweilig wird es einem dabei aber nie. NHL Hockey ist ein Sportspiel mit Klasse, das eine ausgewogene Mischung aus Action und Simulation ausgesprochen lecker präsentiert.

Profiliga NHL zu erwerben. Entsprechend weidlich wird diese Lizenz ausgenutzt. Bis zum letzten Spieler sind alle NHL-Mannschaften komplett mit den Kadern der abgelaufenen 92/93-Saison vertreten – vom Stanley-Cup-Gewinner Montreal bis zu den New York Islanders, bei denen der Deutsche Uwe Krupp seine Brötchen verdient.

Für jeden einzelnen Spieler gibt es gut ein Dutzend Kategorien mit statistischen Werten. Stärken und Schwächen wurden den Ebenbildern aus der NHL nachempfunden; wie in Wirklichkeit können einige Spieler besser schießen oder genauer passen, checken härter oder sind schneller beim Schlittschuh-Spurt. Das wirkt sich natürlich auf die Mannschaften aus, deren Qualität vom Spielerstamm abhängt. Wenn Sie mit einer Gurkentruppe antreten, haben Sie es



Verewigen Sie die schönsten Spielzüge mit dem »Replay«-Recorder



Der Terminkalender eines NHL-Vereins ist gut gefüllt

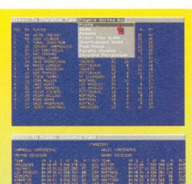
wesentlich schwerer als mit einem hochkarätig besetzten Team voller Puck-Artisten.

Sie können ein Freundschaftsspiel wagen, bei einer Play-Off-Runde teilnehmen oder eine ganze Saison inklusive Vorrunde und Tabellen absolvieren. Der Spielplan der letzten NHL-Saison wird übernommen oder ein neuer Terminkalender per Zufall generiert. Beliebig viele der 24 Teams übernehmen menschliche Spieler; alle anderen Clubs steuert dann der Computer. Spielstände, Statistiken und Tabellen werden fröhlich gespeichert. Dank einer Export/Import-Fuktion können mehrere Spieler Ihre Zwischenstände austauschen. Sie spielen z.B. mit Ihrem Team, exportieren dann den Liga-Stand und schicken ihn auf einer Diskette einem Freund. Der importiert Ihre Daten, spielt sein Match und exportiert die um dieses Ergebnis bereicherte Liga-Version wieder für Sie – besser als Briefschach. Der Zugriff auf einzelne Mannschaften läßt sich sogar mit einem Paßwort schützen.

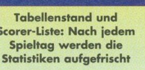
Auch die hartnäckigsten Fans von Zahlen-Trivia werden bei NHL Hockey nachhaltig befriedigt. Die besten Spieler und Teams der Liga werden in allen nur denkbaren Kategorien ermittelt – vom erfolgreichsten Torschützen bei Unterzahl-Situationen bis zum penetrantesten Strafbank-Drücker. Üppig auch die Auswahl an Spieloptionen: Viele wichtige Parameter können Sie nach Ihrem Geschmack verändern. Durch das Abschalten von Regeln wie Abseits, Zwei-Linien-Paß oder Spielerreihen-Wechsel wird die realistische Simulation zum eher Action-betonten Eishockey. Die Länge eines Spieldrittels läßt sich genauso wählen wie ein Match gegen einen menschlichen Gegner.

Ein Kapitel für sich ist der Sound. Electronic Arts hat gnadenlos herumdigitalisiert und gibt Ihnen allen Grund, mit Ihrer Soundblaster-kompatiblen Karte glücklich und zufrieden zu sein. Alle Spielgeräusche vom Klacken der Schläger bis zum realistisch mitgehenden Publikum ertönen in bester Digi-Qualität. Besonders liebevoll sind die Äußerungen der Zuschauer: Sie buhen bei Fouls, werden bei lauem Mittelfeldgeplänkel eher leise, beklatschen Tore lautstark und stöhnen kollektiv, wenn eine Chance knapp vergeben wurde.

Die Fans sind natürlich parteiisch und bejubeln bevorzugt Erfolge der Heimmannschaft. Wenn am Ende einer Partie die drei wertvollsten Spieler des Matchs gewählt wurden, kommt dies besonders gut rüber: Die Wahl eines gegnerischen Stars wird mit verhaltenem Geraune quittiert; bei der Ehrung eines Mannes aus der Heimmannschaft kennt die Euphorie keine Grenzen. Tore und Strafzeiten werden außerdem von einem Stadionkommentator verlesen und kernige Anfeuerungsmelodien à la »We wil rock you« runden die akustische Palette ab. Wer sich bei soviel Gedröhne in seiner Konzentration gestört fühlt, kann Sprache, Musik und Sound-







Tabellenstand und Scorer-Liste: Nach jedem Spieltag werden die Statistiken aufgefrischt

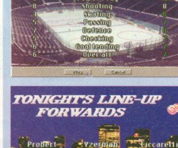


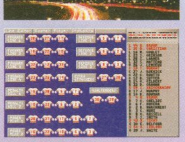
Steht es nach der regulären Spielzeit unentschieden, folgt die Verlängerung. Wer beim »Sudden Death« das erste Tor erzielt, gewinnt das Match.

HARDWARE-TIPS

NHL Hockey dürstet nicht nach übertrieben vielen MHz, aber ein paar andere PC-Komponenten können den Spielspaß wesentlich beeinflussen. Es ist eines von den Programmen, bei denen die Grafikkarte verblüffende Auswirkungen auf die Geschwindigkeit hat. Auf einem 66-MHz-Rechner mit einer müden VGA-Karte war das Scrolling lahmer und ruckliger als auf einem 486-DX mit bescheidenen 25 MHz, der aber mit einer Speedstar 24 X bestückt war. Mehr zu den Geschwindigkeits-Unterschieden bei VGA-Karten erfahren Sie in unseren Grafik-Special aus PC Player 8/93.

Wagen Sie es ja nicht, dieses Programm mit Maus oder Tastatur zu steuern. Es geht zwar theoretisch, ruiniert aber viel vom Spielgefühl. Ein Analog-Joystick ist erträglich, ein digitaler besser, einzig und allein das Gravis Game Pad optimal.







Vor dem ersten Bully gibt's einiges zu tun und zu betrachten: Die Aufstellungen und Stärken der beiden Teams werden aufgelistet. Sie können noch schnell die Mannschaftsaufstellung ändern, bevor die Nationalhymne gespielt wird.



NHL HOCKEY

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Sportspiel
Hersteller	Electronic Arts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (Fachbegriffe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 595 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

Besonderheiten: Ausführlicher Liga-Modus mit allen »echten« NHL-Mannschaften und -Spielern.

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Gravis Game Pad und schneller VGA-Karte.

88

TORNADO

Flink wie ein Wirbelwind und mindestens genauso zerstörerisch: Im »Tornado« rasen Sie im Tiefflug dem Ziel entgegen.



Nicht zur Nachahmung empfohlen: Dieser Anflug auf ein Kraftwerk ist absichtlich etwas tief...

Mögen Sie Tiefflieger? Wenn Sie in der Nähe einer Luftwaffen-Basis wohnen, werden Sie diese Frage wahrscheinlich mit einem ärgerlichen »Nein« beantworten. Flugzeug-Fans sind hingegen von den Tiefflug-Fähigkeiten eines »Tornados« fasziniert. Mit Schwenkflügeln, Spezial-Radar, Computer-Landkarten und intelligentem Autopiloten ausgestattet, erlaubt er Ihnen, hundert Meter über dem Erdboden genauestens und crashsicher ein Ziel anzusteuern; alles unterhalb der Sichtgrenze fast jedes feindlichen Radars. Bei der Simulations-Wut, die Softwarehäuser weltweit an den Tag gelegt haben, war es nur eine Frage der Zeit, bis ein digitaler Tornado die PCs heimsuchte. Die englische Firma Digital Integration hat sich des Tieffliegers in zwei Jahre langer Kleinarbeit angenommen und ein äußerst interessantes Software-Päckchen geschnürt.

Die Karte wirkt auf den ersten Blick ein wenig schlicht, doch im Tornado steckt wesentlich mehr



Raketeneinschlag! Jetzt nur nicht in Panik geraten!

In »Tornado« werden zwei verschiedene Typen des Tornado-Jets simuliert. In der IDS-Variante (Interdictor / Strike) finden wir den Tornado in seiner klassischen Aufgabe wieder: Knapp über dem Erdboden, mit einem dicken Bombenpaket unter dem Rumpf. Die ADV-Version (Air Defence Variant) ist für die Luftabwehr gedacht, ein Gebiet, in dem der Tornado nur nach kleineren Umbauten einsetzbar ist. Beide Maschinen werden von zwei Piloten geflogen; der Hintermann bedient diverse Computer- und Navigationssysteme und muß dafür auf den Cockpit-Ausblick verzichten. Im Spiel Tornado übernehmen Sie beide Rollen und schalten mit der Tastatur zwischen diesen Plätzen um.

Nach Programmstart werden sie von freundlichen Menüs in



BORIS SCHNEIDER

Das Thema »Tornado« hat den Programmierern erfrischend gut getan. Endlich gibt es mal wieder eine Flugsimulation, die aus der öden Microprose-Missions-Struktur ausbricht und mit neuen Flugzeugen und Waffensystemen frischen Wind in das ausgelutschte Genre einbringt. Die Tornado-Programmierer gehen dabei sicher ein hohes Risiko ein. In Zeiten, in denen der Käufer eher auf bunte Bilder als auf einen knackigen Autopiloten achtet, tut sich ein Tornado natürlich schwer.

Hut ab vor dem Missionen-Planer. Nach dem ersten Schock (das Ding erinnerte mich fürchterlich an »Harrier Strike« von Domark) wurde mein Grinsen immer breiter. Dieser Programmteil ist nicht nur detailreich, sondern auch sehr gut bedienbar. Das Festlegen von Flugmarken, das Suchen nach der perfekten Route, die Koordination von sechs Tornados, die zeitgleich aus sechs Richtungen kommend am Ziel eintreffen sollen – das alles macht hier tatsächlich Spaß. Und wem es zu viel Arbeit ist, der kann immer noch auf 60 Missionen mit vorgefertigen Flugplänen zurückgreifen.

Nur eines stößt mir sauer auf: Das ewige Getue mancher Software-Hersteller, daß ihr Programm das realistischste wäre. Auch bei Tornado muß man im Handbuch diese Aussage mehrfach über sich ergehen lassen. Nach drei Flugstunden kann man jedoch genug »Bugs« aufzählen, die den Hersteller eigentlich schamesrot werden lassen sollten. Da fliegt in einem feindlichen Verband schon mal ein Jet durch einen anderen durch (ein witziger grafischer Effekt) oder ein einzelner Laster eines LKW-Konvois fährt durch eine Brücke durch, während die Kollegen brav die Steigung der Straße mitmachen.

Diese Aufzählung soll dem Spaß mit Tornado aber keinen Abbruch tun. Lediglich der Bug, der den Soundblaster-Sound nach ein paar Sekunden verstummen läßt (und der in Kürze behoben sein soll), macht mir ernsthaft Sorgen. Ansonsten: Guten Flug!

hochauflösender Grafik begrüßt. Wer gleich abheben will, kann mit der »Quickstart«-Option ohne viel Geklicke ins Geschehen einsteigen. Zwei Missionen in zwei Schwierigkeitsgraden stehen zur Wahl. Ansonsten können Sie sich zwischen den Punkten »Simulator«, »Training« und »Combat« entscheiden. Der Simulator enthält zwanzig grundlegende Flugübungen für Anfänger und macht Sie mit den Besonderheiten des Tornado vertraut. Im »Training« lernen Sie in zehn Missionen, mit Gegnern umzugehen und der »Combat« teilt sich wiederum in »Missions«, »Commands« und »Campaigns« auf. Die dreißig Missions sind vorgegebene Missionen mit komplettem Flugplan. In den neun Commands übernehmen Sie das Kommando und müssen selber die Flugpläne erstellen, um bestimmte Ziele anzugreifen. Bei den sechs Campaigns schlüpfen Sie in die Rolle des Einsatzleiters, der sogar entscheidet, welche Ziele angeflogen werden sollen.

Normalerweise müßten Sie sich brav durch alle diese Missionen nach oben arbeiten, bis Sie schließlich an Campaigns teilnehmen dürften. Doch wer mal in diese Programmteile reinschnuppern will, kann mit dem gespeicherten Piloten »Grp.Capt. deFault« an jede Mission ran. Allerdings dürfen Sie mit diesem Captain keine Ihrer Leistungen abspeichern. Alle Missionen finden in völlig fiktiven Kampfgebieten statt, für die es keinerlei geographische Namen gibt. Sie fliegen für die »Blauen« (die typische Nato-Ausrüstung im Gepäck führen), während Ihre orangefarbenen Gegner mit den Waffen des ehemaligen Warschauer Pakts ausgestattet sind.

In den Flugsequenzen verwendet Tornado »klassische« Polygon-Grafik, die schon seit Jahren in Flugsimulationen Verwendung findet. Wie es sich für einen bodennahen Jet gehört, haben die Programmierer viele recht detallierte Bodenobjekte eingebaut und auch auf Hügel nicht verzichtet. Tiefflug in nur 150 Meter Höhe ist dank der zahlreichen Autopiloten kein Problem; wenn Sie den Terrain-Verfolgungs-Modus einschalten, hält der Tornado automatisch seine Höhe über dem Boden und macht fast jede Berg- und Talbahn mit, ohne daß Sie den Steuerknüppel anfassen müßten. Weitere Autopiloten-Programme halten Sie auf dem im Missionsplaner eingestellten Weg, machen einen kompletten Landeanflug oder steuern Sie einfach auf ein in der Karte designiertes Ziel zu. Ähnlich intelligent arbeiten die Waffencomputer. Solange Sie nicht den Bombenabwurf auf Handbetrieb umstellen, müssen Sie nur ungefähr auf Ihre Ziele draufhalten; der perfekte Abwurfzeitpunkt wird vom Computer eingehalten. Das Ganze funktioniert sogar bei komplizierten Manövern, in denen Sie eine Bombe in einer ballistischen Flugbahn im Steigflug werfen, statt sie einfach fallen zu lassen.

Glauben Sie aber nicht, daß der Tornado deswegen ein Kinderspiel sei. Während Routine-Aufgaben relativ automatisch erledigt werden können, müssen Sie dennoch auf unerwartete Situationen reagieren. Außerdem gibt es viele Gerätschaften, die der Autopilot nicht steuert, wie beispielsweise die Schwenkflügel des Tornado: Wenn Sie

THOMAS WERNER

Eine Flugsimulation ohne »Goraud Shading«, »Texture Mapping« und wie die neuesten Grafik-Tricks noch alle heißen? Kauft das denn noch einer? Aber hoffentlich! Tornado leitet vielleicht die Trendwende ein, weg vom technischen Schnickschnack und hin zu besser spielbarer Software.

Wer die Bodengrafik als »schlicht« abtut, wird nie erkennen, daß es sich mit eckigen, aber klaren Formen einfach besser spielt. Zudem bewegt sich die Grafik auch auf einem 386er noch schnell genug, damit man ein gutes Fluggefühl hat. Das 3D-Objektdesign ist liebevoll: Da gibt es richtige Bahnhofshallen, Zäune, detaillierte Stromleitungen, Bunker mit korrekten Lüftungsschächten und relativ echt aussehende Fabrikanlagen. Bei der Grafik läßt sich, im Gegensatz zu manch anderer auf Optik getrimmten Simulation, wenigstens die Flughöhe instinktiv erfassen.

Etwas umständlich: Sie brauchen die Maus zum Zielanwählen und müssen Waffen erst umständlich entsichern; Kamera-Ansichten und Autopiloten teilen sich die Funktionstasten. Als Ausgleich gibt es eines der besten Handbücher der ganzen Branche. Der 300 Seiten-Schinken liest sich sehr angenehm (auch wenn die deutsche Übersetzung stellenweise etwas holprig ist) und behandelt alle Themen ausführlich. Allerdings fehlt ein knapper Referenzteil; wer eine bestimmte Information sucht, ist eine Weile am Blättern.



Der zweite Mann im Cockpit sieht nur auf dem Bildschirm, was draußen vor sich geht

Formschöne Krater künden vom erfolgreichen Bombenabwurf



Trotz simpler Grafik ist die Gegend sehr detailreich. Städte haben beispielsweise Bahnhöfe, komplett mit Gleisen und passender Halle.

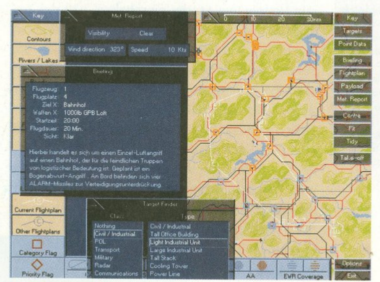


Auf Knopfdruck lassen sich alle grafischen Details wegschalten; dadurch wird die Tornado-Grafik schneller

zu schnell mit voll ausgefahrenen Tragflächen durch die Landschaft zischen, kann das leicht zu empfindlichen Schäden und langen Reparatur-Zeiten führen.

Neben dem 3D-Flugteil ist ein mindestens ebenso aufwendiger Missionsplaner vorhanden. Dieser Teil wird in HiRes-VGA-Grafik dargestellt und dient dem exakten Editieren Ihres Flugplans. Neben einer detaillierten digitalen Karte, auf der Sie alle Freund- und Feindpositionen abrufen können, gibt es diverse Hilfsfunktionen, wie einen Geschwindigkeitsrechner oder eine Terrain-Erkundung. Das Jonglieren mit Flugzeiten und Geschwindigkeiten ist bei einem Einsatz mit mehreren Tornados äußerst wichtig. Um den Gegner zu verwirren und die Überlebenschancen aller Flugzeuge zu erhöhen, sollten alle ihre Flieger gleichzeitig, aber aus verschiedenen Richtungen angreifen. Die Planung solcher Einsätze ist nur ein Teil der Arbeit; wenn Sie später im Cockpit sitzen, zeigen die Autopiloten unerbittlich an, wieviele Sekunden (oder gar Minuten) sie zu früh oder zu spät am nächsten Punkt eintreffen werden. Die Missions-Profil-Funktion ist wohl der nützlichste Teil des Planers. Hier können Sie nicht nur absehen, welche Höhenunterschiede das Gelände auf Ihrer Route macht; gleichzeitig lesen Sie in der Grafik ab, wann Sie mit Luftabwehrraketen zu rechnen haben und wo Gefahren bestehen, von feindlichem Radar aufgespürt zu werden.

Ein Zwei-Spieler-Modus steckt ebenfalls in Tornado drin, doch dieser ist relativ limitiert. Zwei Tornados können gegeneinander antreten; gemeinsame Missionen oder gar eine Aufteilung Pilot / Copilot an zwei Rechnern (wie sie bei F15 III möglich ist) sind nicht vorgesehen. **(bs)**



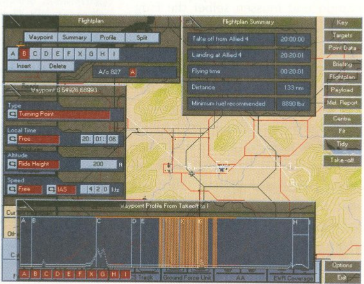
Im Missionenplaner wurden leider nur die Missions-Beschreibungen ins Deutsche übersetzt. Der Rest bleibt Englisch.



IM WETTBEWERB

Die Luft ist dünn bei den wertungsstarken Jet-Simulationen; thematisch doch recht unterschiedliche Spiele wie Strike Commander sollte man aber nicht mit Tornado vergleichen. In seiner Klasse finden sich eher Falcon 3.0 (noch mehr Realismus und technischer Aufwand) und F-15 Strike Eagle III (langweiligere Missionen). Für Einsteiger ins Jet-Genre ist Tornado trotz niedrigerer Wertung höchst empfehlenswert; das sehr gute Handbuch und der übersichtlichere Missionenplaner verweisen den hochkomplexen Falcon auf die hinteren Ränge.

Aces of the Pacific	92
Strike Commander	88
Falcon 3.0	83
TORNADO	**82**
F-15 Strike Eagle III	78



Das sieht alles komplizierter aus, als es ist: Der Missions-Planer bietet reichlich nützliche Funktionen wie etwa das »Waypoint-Profile«, hier am unteren Bildrand.



TORNADO

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

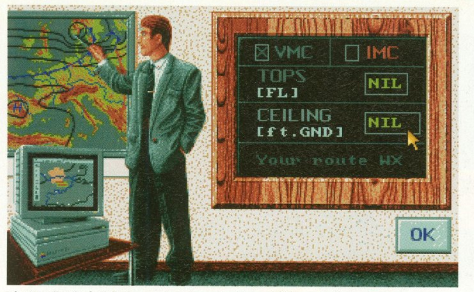
Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Digital Integration
Ca.-Preis	DM 130,–
Kopierschutz	Disketten-Kopierschutz (nur bei Installation)
Anleitung	Deutsch; sehr gut
Spieltext	teils Deutsch; teils Englisch; verständlich
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 600 KByte
Festplattenplatz: ca. 7 MByte

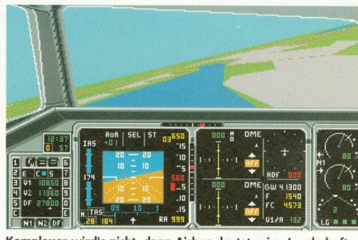
Besonderheiten: Sehr umfangreiches Handbuch, Zwei-Spieler-Modus.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Maus, Joystick und VGA.





Die Menüs sind nicht besonders benutzerfreundlich und zeigen zudem immer noch die alte Deutschland-Karte



Komplexer wird's nicht, denn Airbus deutet seine Landschaft nur durch Vielecke auf dem Erdboden an



AIRBUS A320 USA-EDITION

San Francisco, here we come! Thalions Airbus-Simulation hat zur Landung in den USA angesetzt

Das schlichte Menü muß zudem noch per Maus und Tastatur gleichzeitig bedient werden

Die Flugsimulation »Airbus A320« gehörte Ende 1991/Anfang 1992 zu den meistverkauftesten Programmen in Deutschland. Das Spiel, das sogar von der Lufthansa und Airbus-Coproduzent Deutsche Aerospace unterstützt wurde, zählte aber nur verkaufstechnisch zu den Hits des Jahres; spielerisch gab es katastrophal wenig her und bot noch dazu die schlichteste Grafik der Branche. Eine erweiterte Version des Programms unter dem Namen »Airbus A320 – USA Edition« will jetzt die Charts stürmen. In der neuen Version wurden hunderte von amerikanischen Flughäfen verewigt. Außerdem haben die Programmierer die Grafik überarbeitet. Ebenfalls neu ist das Handbuch; die künstlich auf dick getrimmte Schwarte aus dem ersten Airbus wich zwei übersichtlichen Heftchen. Das stramme Gewicht der Packung stammt aus den über hundert professionellen Anflugcharts für die diversen Flughäfen.

Das Airbus-Programm selbst gibt sich bescheiden und findet auf einer lauschigen Low-Density-Diskette Platz; auf der Festplatte kommt es mit gerade mal 700 Kilobyte aus, davon gehört gut ein Drittel zur aufwendigen Intro mit Digital-Musik. Die Landschaftsdaten sind zweigeteilt; sie können entweder nur im Westen oder Nord-Osten der USA abheben und landen. **(bs)**



Start in der Dunkelheit: Neben Leuchtfeuern auf der Landebahn ist nicht viel zu sehen



BORIS SCHNEIDER

Die Welt ist flach – wenn man dem Airbus-Programm Glauben schenkt. Trotz eindringlicher Warnung auf der Packung, daß es sich hier um eine High-Tech-386-only-Simulation handelt, erwartet uns die minimalistischste 3D-Grafik aller Zeiten. Keine Gebäude, keine Hügel, keine Wolken: Airbus bietet nur einen bunt bemalten Boden. Die großen blauen, grauen und grünen Vielecke deuten Städte, Seen, und Straßen dezent an. Normalerweise präsentieren 386er-Spiele eher komplexe Grafikkost (siehe Falcon und Strike Commander); Airbus liefert aber noch nicht einmal, was ein C 64 mit »Flight Simulator« vor zehn Jahren schaffte. Die grafische Qualität der Menüs schwankt übrigens zwischen laien- und stümperhaft.

So langweilig wie die Grafik ist auch das Spiel. Flughafen auswählen, Zahl der Passagiere eintippen, Benzin-Menge eingeben und abheben. Fliegen tut meist der Autopilot, kompliziert ist nur die Benutzung der Navigations-Systeme. Passieren tut auf den langen Flügen zwischen A und B leider rein gar nichts. Hangeln Sie sich von Funkfeuer zu Funkfeuer, betrachten Sie die geometrischen Muster auf dem Erdboden, lauschen Sie dem Rauschen der Motoren, schlafen Sie dabei nicht ein und fragen Sie sich, warum Sie dafür 130 Mark ausgegeben haben...



AIRBUS A320 USA EDITION

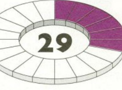
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Flugsimulation
Hersteller	Thalion
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

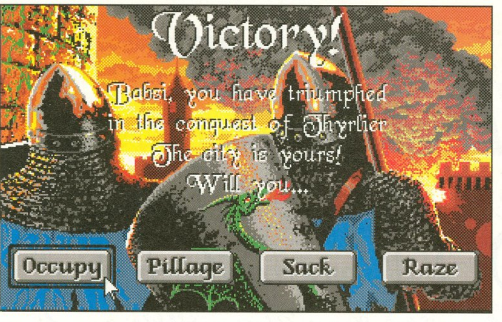
Freies RAM: min. 600 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

Besonderheiten: Hunderte von professionellen Anflug-Charts sowie Poster in der Packung

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA




Softsale
Schloßplatz 19 31582 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/910403 und -404
05021/910416 und 910417
feiert Geburtstag
und verschenkt 500 Warengutscheine
im Wert von 1000,- DM, 500,- DM, 100,- DM und 10,- DM
Holen Sie sich einen ! Postkarte oder Bestellung an Softsale, Kennwort "Geburtstag", Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, genügt. Letzter "Verschenk"-Termin ist der 15.09.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
IBM
1869* 79,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 89,90 DM
A-Train Con.-kit* 49,90 DM
Aces of Pac.** 74,90 DM
-Scenario 49,90 DM
Adv. Coll.** 69,90 DM
Alone in Dark* 89,90 DM
Ambush Sor.* 84,90 DM
Ancient Art ** 79,90 DM
Another World** 59,90 DM
Arabian Nights*** A.A.
Archers Pool B.** 64,90 DM
ATAC** 79,90 DM
B-17 Fly. Fortr.** 79,90 DM
IBM
Darklands** 99,90 DM
Das schw. Auge* 74,90 DM
Daught. Serp.* 74,90 DM
Dav. Lb. Golf** 79,90 DM
Der Patrizier* 79,90 DM
Design own RR 79,90 DM
Dogfight* 89,90 DM
Dream Team** 59,90 DM
Dune 2* 69,90 DM
Dungeonmaster* 64,90 DM
Dynablaster** 69,90 DM
Dynatech* 69,90 DM
Eishockey Man.* 79,90 DM
El Fish 64,90 DM
Empire Deluxe 79,90 DM
IBM
Jurassic Park*** A.A.
KGB* 59,90 DM
Kings Quest 5* 49,90 DM
Kings Quest 6* 79,90 DM
Lands of Lore* 64,90 DM
Legacy* 89,90 DM
Legend Kyrandia* 74,90 DM
Lemmings 2** 79,90 DM
Lemmings DP** 74,90 DM
Liberation** 64,90 DM
Links 386 Pro** 89,90 DM
-Banff 44,90 DM
-Belfry 44,90 DM
-Mauna Kea 44,90 DM
-Pinehurst 44,90 DM
IBM
Return of Phant. 79,90 DM
Return of Phant.** 89,90 DM
Rex Nebular** 79,90 DM
Ringworld 69,90 DM
Sabre Team*** A.A.
Schöne & Biest* 79,90 DM
Seal Team*** A.A.
Sens. Soccer** 59,90 DM
Serpent Isle** 74,90 DM
Shad. of Comet* 89,90 DM
Sherlock Holmes* 74,90 DM
Siege 64,90 DM
-Data 34,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Sim Farm*** A.A.
AMIGA
1869* 69,90 DM
3 D Constr. Kit 2 89,90 DM
A-Train* 79,90 DM
A-Train Con.-Kit* 44,90 DM
Aces of gr. War** 39,90 DM
Addams Family** 49,90 DM
Adv. Coll.** 59,90 DM
Air Land Sea** 74,90 DM
Air Support** 54,90 DM
Alien 3*** A.A.
Anc. Art of War** 69,90 DM
Another World** 54,90 DM
Apache*** A.A.
Apocalypse** 54,90 DM
Aquatic Gam.** 54,90 DM
AMIGA
Cool World** 49,90 DM
Creatures 49,90 DM
Creepers 64,90 DM
Cruise f. Corpse* 59,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyerspace** A.A.
Cytron** 59,90 DM
Darkmere*** A.A.
Das schw. Auge* 69,90 DM
Daughter of S.* 74,90 DM
Der Patrizier* 69,90 DM
Desert Strike** 64,90 DM
Double Drag. 3** 49,90 DM
Dream Team** 54,90 DM
Dune 2* 59,90 DM
AMIGA
Kid Pix* 54,90 DM
Knights of Sky** 74,90 DM
Krustys Funh.*** A.A.
Legend of Kyr.* 59,90 DM
Legend** 54,90 DM
Leis. S. Larry 5* 59,90 DM
Lemmings 2** 64,90 DM
Lemmings DP** 59,90 DM
Liberation** 59,90 DM
Lionheart** 59,90 DM
Littil Divil*** A.A.
Locomotion* 59,90 DM
Lost Treasures 89,90 DM
Lost Vikings* 64,90 DM
Lotus Comp.** 59,90 DM
AMIGA
Robosports 59,90 DM
Rome* 64,90 DM
Sabre Team 49,90 DM
Scenario* 64,90 DM
Sens. Soccer** 49,90 DM
Shad. of Beast 3** 59,90 DM
Sil. Service 2** 74,90 DM
Silly Putty** 49,90 DM
Sim City Del. 69,90 DM
Sim City/Pop. 54,90 DM
Sim Earth 79,90 DM
Sim Life* A.A.
Soccer Kid*** A.A.
Space Quest 4* 64,90 DM
Spec. Forces** 74,90 DM
Aces over Europe* 79,90 DM
Freddy Pharkas* 79,90 DM
Dogfight** 69,90 DM
Global Gladiators** 59,90 DM
Bat 2* 79,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle D. 2** 49,90 DM
Battlech. 4000** 69,90 DM
Battletoads** 49,90 DM
Bazooka Sue* 79,90 DM
Betr. at Krondor 79,90 DM
Betr. at Krondor* 79,90 DM
Birds of Prey** 84,90 DM
Bitmap Br. I** 64,90 DM
Blue Force*** A.A.
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burning Steel* 79,90 DM
-Superschiffe* 39,90 DM
-Amerika i. A.* 39,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eric the Unready 64,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
Eye of Beh. 3 69,90 DM
Eye of Beh. 3* 79,90 DM
Elysium* 69,90 DM
F-15 Str. Ea. 3** 89,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Falcon 3.0** 84,90 DM
-Miss.** 49,90 DM
Fallen Empire* 89,90 DM
Fant. Worlds** 79,90 DM
Fields of Glory** 89,90 DM
Fire and Ice** 59,90 DM
Flashback* 69,90 DM
-sonst. Kurse je 39,90 DM
Litil Divil*** A.A.
Locomotion* 64,90 DM
Lost in Time*** A.A.
Lost Secr. Rainf. 64,90 DM
Lost Treas. 1 94,90 DM
Lost Treas. 2 64,90 DM
Lost Vikings* 79,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
M1 Tank Platoon* 39,90 DM
Mad TV* 79,90 DM
Maelstrom 79,90 DM
Magic Candel 3 69,90 DM
Maniac Mans. 2 74,90 DM
Mario teach. typ.* 64,90 DM
Space Hulk** 79,90 DM
Space Legends** 74,90 DM
Space Quest 5* 69,90 DM
Spaceward Ho!* 79,90 DM
Special Forces** 79,90 DM
Spellcraft* 74,90 DM
Spelunx 69,90 DM
Star Trek* 84,90 DM
Strike Comm.** 84,90 DM
-Speech** 49,90 DM
Stronghold*** A.A.
Stunt Island* 89,90 DM
SWOTL 69,90 DM
-Miss. je 39,90 DM
Syndiacte* 79,90 DM
Arabian Nights 49,90 DM
Arabian Nights* 64,90 DM
Archers Pool B. 49,90 DM
Assasin** 49,90 DM
Arm. Gedd. 2** 64,90 DM
ATAC** A.A.
B-17 Fly. Fortr.** 69,90 DM
Ball. Dipl.*** A.A.
Bart vs. World*** A.A.
Bat 2* 74,90 DM
Battle Team** 74,90 DM
Battle Isle Data 2** 49,90 DM
Bazooka Sue* A.A.
BC Kid** 59,90 DM
Best of Best*** A.A.
Dung. M./Csb.* 59,90 DM
Dynablaster** 54,90 DM
Dynatech* 59,90 DM
Eishockey M.* 69,90 DM
Elysium* 59,90 DM
Entity*** 64,90 DM
Epic** 59,90 DM
Eye of Beh. 2* 79,90 DM
F-15 Str. E. 2** 74,90 DM
F-19 Stealth** 39,90 DM
Fant. Worlds** 74,90 DM
Fire & Ice** 49,90 DM
Flashback* 64,90 DM
Flies Att. on E.** 69,90 DM
Fly harder** 64,90 DM
M 1 Tank** 39,90 DM
Mad TV* 69,90 DM
Make a Break*** A.A.
Manag. Socc.*** A.A.
Mc Don. Land** 49,90 DM
Mega Coll.** 54,90 DM
Mega lo Man./FS* 39,90 DM
Mega Mix** 59,90 DM
Mega Sports** 54,90 DM
Might & Magic 3* 69,90 DM
Mixed Collection* 64,90 DM
Monkey Isl. 1* 59,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Morph** 49,90 DM
Nick Faldo Golf** 79,90 DM
Spellb. Dizzy*** A.A.
Sports Coll.** 59,90 DM
Sports Masters** 59,90 DM
Star Trek* A.A.
Starflight 2** 29,90 DM
Starrush*** A.A.
Strat. Masters** 69,90 DM
Street Fight. 2** 59,90 DM
Subtrade*** A.A.
Super Hero** A.A.
Sup. Sp. Chall.** 69,90 DM
Super Tetris** 54,90 DM
Superfighter** 49,90 DM
Superfrog** 49,90 DM
Syndicate* 64,90 DM
Jurassic Park* 69,90 DM
Lothar Matthäus* 69,90 DM
Jurassic Park* 54,90 DM
Lothar Matthäus* 64,90 DM
Buzz Aldrin** 89,90 DM
Caesar 69,90 DM
Cal. Games 2** 59,90 DM
Campaign* 79,90 DM
-Data*** A.A.
Car and Driver** 74,90 DM
Carmen S. D.*** A.A.
Carrier Strike 74,90 DM
Carriers at War 69,90 DM
-Constr. Kit 69,90 DM
Castles 2** 74,90 DM
Castles** 69,90 DM
-Data** 39,90 DM
Chess Maniac* 89,90 DM
Chuck Yeager AC* 69,90 DM
Form. I GP** 89,90 DM
Front Page 69,90 DM
Game of Life** 64,90 DM
Gateway 69,90 DM
Global Conq.** 89,90 DM
Global Eff.** 69,90 DM
Gobliins 2 59,90 DM
Gobliins 2* 74,90 DM
Gunship 2000** 84,90 DM
-Scenerio** 59,90 DM
Hannibal* 79,90 DM
Hardball 3 59,90 DM
Harrier Assault** 69,90 DM
Harrier Jumpj.** 89,90 DM
Heart of China* 59,90 DM
Mario wird verm.* 79,90 DM
Mercenaries 74,90 DM
Michael J. in Fl.** 74,90 DM
Microl. Footb.*** 74,90 DM
Might & Mag. 4* 79,90 DM
Might & Mag. 5 69,90 DM
Might & Mag. 5* 79,90 DM
Mixed Coll.** 69,90 DM
Monkey Isl. 1* 79,90 DM
Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Nigel Mansell** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 79,90 DM
Open Golf Ch.*** A.A.
Origin Scr. Sav.* 59,90 DM
Pac. Island** 59,90 DM
Task Force 1942** 89,90 DM
Term. 2 Chess*** A.A.
The Greatest* 64,90 DM
The Legacy* 89,90 DM
Their finest Hour 69,90 DM
Tornado** 79,90 DM
Transarctica* 59,90 DM
Ultima 7* 89,90 DM
Ultima 7/2** 74,90 DM
Ultima Uw.** 69,90 DM
Ultima Uw. 2** 74,90 DM
V for Victory 3*** 79,90 DM
Veil of Darkn.* 79,90 DM
War in the Gulf* 74,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Big Box 2 54,90 DM
Bills Tomato G.** 59,90 DM
Birds of Prey** 69,90 DM
Bitmap Br. I** 49,90 DM
Black Sect*** A.A.
Blastar*** A.A.
Blue Max** 39,90 DM
Body Blows** 54,90 DM
Brain Chall.*** A.A.
Buck Rogers 2* A.A.
Bug Bomber** 59,90 DM
Bund. Man. Pr.* 64,90 DM
Burn. Rubber*** A.A.
Caesar 59,90 DM
Campaign* 74,90 DM
Form. I GP** 74,90 DM
Form. I Champ.*** A.A.
G 2** A.A.
Game of Life** 59,90 DM
Global Effect** 59,90 DM
Goal* 59,90 DM
Gobliins 2 54,90 DM
Gobliins 2* 69,90 DM
Graham Taylor** 54,90 DM
Gunship 2000** 69,90 DM
Hannibal* 69,90 DM
Hired Guns** 64,90 DM
History Line* 74,90 DM
Hook** 49,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Nigel Mansell** 54,90 DM
No greater Gl. 59,90 DM
No second Pr.** 59,90 DM
No. 2 Coll.* 69,90 DM
Nova 9*** A.A.
Pac. Island** 59,90 DM
Penthouse HN** 39,90 DM
Perf. General* 44,90 DM
-Data** 74,90 DM
Pinball Dreams** 54,90 DM
Pinball Fant.** 54,90 DM
Piracy 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Populous 2+** 69,90 DM
Powermonger** 59,90 DM
The Chaos Eng.** 49,90 DM
The Greatest* 59,90 DM
The Lost Vikings* 64,90 DM
The Perf. Gen.* 74,90 DM
-Data** 44,90 DM
Tracon 2 79,90 DM
Train it*** A.A.
Transarctica* 59,90 DM
Traps'n'Treas.** 64,90 DM
Troddlers** 49,90 DM
Trolls** 49,90 DM
Turtles 2** 29,90 DM
Twilight 2000*** A.A.
Ugh! 54,90 DM
Univ. Monsters*** A.A.
Maniac Mansion 2* 84,90 DM
Pirates Gold* 89,90 DM
Space Hulk** 64,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Civilization* 84,90 DM
Comanche* 84,90 DM
-Mission* 54,90 DM
Combat Class.** 59,90 DM
Complete Chess** 64,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Cool World** 54,90 DM
Creepers** 79,90 DM
Crisis in Crem.** 79,90 DM
Curse of Ench. 59,90 DM
Cyber Race* 79,90 DM
Daemonsgate*** A.A.
Dagger of A. Ra* 74,90 DM
Dark Half 54,90 DM
Dark Queen o. Kr.* 79,90 DM
Hexuma* 79,90 DM
High Comand*** A.A.
Hired Guns** 79,90 DM
History Line* 79,90 DM
Hot Numbers** 39,90 DM
Human race* 69,90 DM
Humans 59,90 DM
Inca* 89,90 DM
Incr. Machine* 69,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Indy 4* 84,90 DM
Int. Sp. Chall. 59,90 DM
Island Dr. Brain* 69,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jordan in Flight** 74,90 DM
Patriot** 79,90 DM
Perf. General* 79,90 DM
-Data** 44,90 DM
Pinball Dreams** 59,90 DM
Pirates** 39,90 DM
Pirates Gold 79,90 DM
Populous 2** 74,90 DM
Prince of Pers. 2* 69,90 DM
Push over** 54,90 DM
Quest f. Glory 3* 79,90 DM
Railroad Tycoon** 79,90 DM
-Deluxe*** A.A.
Reach for Skies** 64,90 DM
Red Baron* 79,90 DM
-Scenario* 49,90 DM
Wayne Gr. 3 79,90 DM
Waynes World*** A.A.
Whales Voy.* 74,90 DM
Wing Comm. 2* 79,90 DM
-Spec. Op. je 44,90 DM
Wing C. Deluxe** 89,90 DM
Winter Chall.** 59,90 DM
Wiz Kid** 54,90 DM
Wizardry 7* 89,90 DM
WWF Wrestling** 54,90 DM
WWF Eur. Ramp.* 54,90 DM
X-Wing** 84,90 DM
-Data** 44,90 DM
Xenobots** 74,90 DM
Zool** 59,90 DM
-Data* 44,90 DM
Castles** 39,90 DM
-Data** 59,90 DM
Catch'em 49,90 DM
Champ. Man.*** A.A.
Anim. Class.*** A.A.
Chaos Engine** 49,90 DM
Chuck Rock** 59,90 DM
Chuck Rock 2** 54,90 DM
Civilization* 74,90 DM
Cohort 2 54,90 DM
Comb. Air P.** 64,90 DM
Conquestador* 69,90 DM
-Data* 39,90 DM
Contraptions** 44,90 DM
Human Race* 69,90 DM
Human Race** 54,90 DM
Humans** 54,90 DM
Indy 4* 79,90 DM
Int. Sp. Chall.** 54,90 DM
Int. Golf Champ.** A.A.
Ishar 2*** A.A.
Jaguar XJ 220** 49,90 DM
Jim Power** 49,90 DM
Joe & Mac** 49,90 DM
John Madden** 54,90 DM
Jonathan* 79,90 DM
Jungle Strike** A.A.
Jurassic Park*** 54,90 DM
KGB* 59,90 DM
-Data** 39,90 DM
Premiere** 54,90 DM
Premier Man. 49,90 DM
Prime Mover*** A.A.
Project Terra** 64,90 DM
Project X** 49,90 DM
Push over** 49,90 DM
Ragnarok*** 49,90 DM
Railroad Tyc.** 74,90 DM
Rampart 54,90 DM
Raving Mad** 54,90 DM
Reach for Skies** 59,90 DM
Red Zone** 49,90 DM
Risky Woods** 54,90 DM
Road Rash** 54,90 DM
Vikings 49,90 DM
Walker** 64,90 DM
War in the Gulf* 69,90 DM
Warlords 49,90 DM
Waxworks* 59,90 DM
Whales Voy.* 69,90 DM
Wing Comm.* 79,90 DM
Wiz Kid** 49,90 DM
Wizardry 7* 79,90 DM
Wonderdog*** A.A.
WWF Wrestling** 49,90 DM
WWF Eur. Ramp.* 49,90 DM
Yo! Joe!*** A.A.
Zero** 64,90 DM
Zool** 49,90 DM
SEIT ENDE JULI LADENGESCHÄFT AUCH IN 31134 HILDESHEIM, OSTERSTR. 24
...UND IN KÜRZE AUCH IN EINIGEN ANDEREN NORDDEUTSCHEN STÄDTEN !
CD-ROM UND JOYSTICKS AUF ANFRAGE *=DT. VERS. **=DT. ANL. ***=N. N. BEKANNT
Nicht alle Spiele waren zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, Nachnahme 9,90 DM zzgl. Nachnahme-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland nur Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



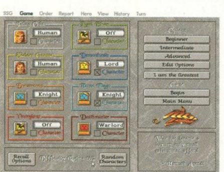
Wenn der Nachbar mit Katapulten, Soldaten und Dämonen vor Ihrer Tür steht, dann gelüstet es ihm nach mehr als einer geborgten Tasse Zucker. Es darf mal wieder erobert werden: Warlords II bettet Strategie-Kompetenz in komplexe Fantasy-Szenarien.

WARLORDS II

Es gibt viel zu erobern, packen wir's an: Die Karte rechts zeigt das gesamte Spielfeld auf einen Blick

Friedfertigkeit hat in Taktikspielen meist ein sehr baldiges Verfallsdatum. Die Programme ums Erobern und erobert werden gehören immerhin zu den ältesten und populärsten Genres mit einer treuen Anhängerschaft. Einsteiger werden bei neuzeitlichen Programmen mit gehobenem Bedienungskomfort und erträglicher Grafik gelockt; abschreckend wirkt oft das martialische Drumherum. Panzer rattern, Infanteristen werden kommandiert, sogenannte »historische« Szenarien verderben manchem dann jeglichen Spielspaß.

Daß es auch anders geht als bei makabren Programmen wie »War in the Gulf« (Das Poster mit der brennenden Ölquelle ist immer noch unübertroffen...), zeigt die australische Softwarefirma SSG. Unter Computer-Strategen genießt sie wegen eher trockener Titel wie dem Schiffe-versenken bei »Carriers at War« einen guten Ruf.



Hier wählen Sie Gegneranzahl und Schwierigkeitsgrad

Vor zwei Jahren legte SSG eine echte Alternative zu den üblichen Truppenschiebereien vor. Bei »Warlords« ging's im Prinzip zwar auch um das Erobern von Städten und Vernichten gegnerischer Armeen, aber der Handlungsrahmen wurde in ein fiktives Fantasyreich verlegt. Acht Provinzregenten balgen hier um die Vorherrschaft auf einem imaginären Kontinent; statt Menschen und Maschinen schickt man Zauberer und Drachen in die Schlacht. Neben dem originellen Szenario sorgte das relativ leicht verständliche Spielprinzip dafür, daß Warlords zu einem echten Geheimtip avancierte. In ihrer Heimat Australien veröffentlichten die SSG-Programmierer gerade den überfälligen Nachfolger, der im September über Electronic Arts auch in Europa veröffentlicht wird. »Warlords II« hält sich spielerisch eng an das Konzept des ersten Teils und überzeugt vor allem durch Verbesserungen bei Grafik, Spielkomfort und Szenarien-Auswahl.

Die Ausgangssituation ist rasch geklärt: Sie sind der Boß eines netten Clans, dessen Dörfchen mitten in der Wildnis steht. Expansionsgelüste und urzeitliche Aggressionen lassen sich eines Tages nicht länger unterdrücken – es muß erobert werden! Man beordert eine Einheit zu einer Nachbarstadt und läßt sich auf einen Kampf mit den Verteidigern

HEINRICH LENHARDT

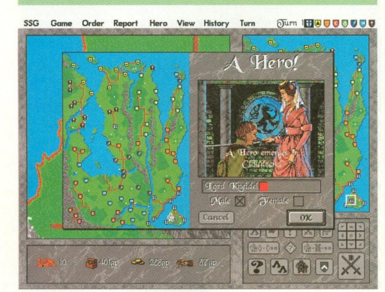
Wiederseh'n macht Freude: Das unauffällige, aber sehr spielenswerte Warlords hat endlich den verdienten Nachfolger erhalten. SSG hat nicht gerade Purzelbäume beim Spieldesign gemacht; das Grundprinzip wurde kaum verändert. Dafür rückte man systematisch den Schwächen des Vorgängers auf die Pelle. Die seit eh und je hochauflösende Grafik begnügt sich immer noch mit 16 Farben und entlockt jetzt der VGA-Palette gefälligere Farbnuancen. Zur Vergabe von Schönheitspreisen fordern die lieblos übers Feld humpelnden Einheiten-Symbole allerdings nicht heraus.
Ein paar Detailkniffe im Umgang mit den Einheiten durften nicht fehlen, aber am wichtigsten war der Ausbau der Szenarien. Ein einziges Spielfeld spendierte der Vorgänger; ein strammes halbes Dutzend plus Zufallskarten-Generator hat Warlords II zu bieten. Netter Bedienungskniff: Vier beliebige Funktionen aus den Pull-down-Menüs darf man als Icons mit direktem Zugriff an den rechten unteren Bildrand verlegen.
Sowie so gut, aber spielerisch hätte etwas mehr Phantasie gut getan. Abseits des steten Eroberns würde ich mehr Möglichkeiten im Umgang mit den Städten wünschen; außerdem hat Warlords II einen Hang zur Unübersichtlichkeit. Bei einem 80-Städte-8-Parteien-Marathon braucht man nicht zuletzt auch ein gutes Gedächtnis.
Dank des bewährten Spielsystems und dem witzigen Fantasy-Szenario hebt sich Warlords II wohltuend vom Strategie-Mittelmaß ab. Es bietet nicht ganz die Faszination eines Empire Deluxe oder die Abwechslung von Civilization, ist aber allemal für ein paar durchspielte Abende gut.



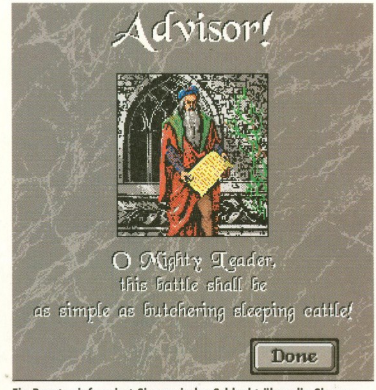
IM WETTBEWERB

Civilization	91
Empire Deluxe	79
Spaceward Ho!	74
WARLORDS II	**73**
Warlords	68

Warlords II ist nicht ganz so flexibel und fesselnd wie Empire Deluxe, aber spielerisch sehr nahe an diesem Titel dran. Das Fantasy-Szenario von SSGs Neuling wird viele Spieler mehr ansprechen als der militärische Einschlag bei Empire. Als Alternative mit ironischem SF-Szenario und Netzwerk-Modus empfiehlt sich immer noch New World's kesses Spaceward Ho. Civilization zieht als gelungene Mischung aus Eroberungstreiben und »friedlicher« Strategie weiterhin ganz oben seine Kreise.



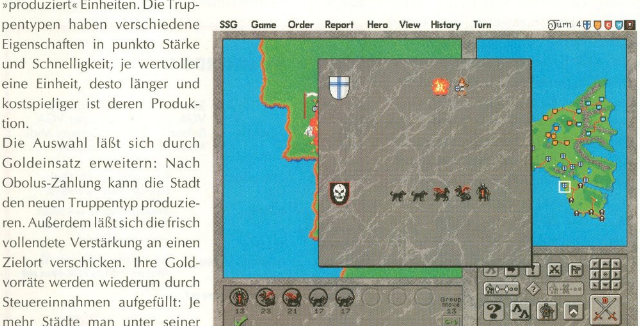
Neue Helden braucht das Land: Diese starken Gesellen können auf die Suche nach magischen Gegenständen gehen



Ein Berater informiert Sie vor jeder Schlacht über die Siegeschancen

ein, der automatisch abläuft. Der Ausgang hängt von der Stärke der beiden Seiten ab. Sind Sie siegreich, wird die ganze Stadt Ihrem Reich einverleibt – so einfach ist das. Dummerweise sind eine ganze Menge anderer Stämme ebenfalls auf diesen »Und willst Du nicht mein Bruder sein, so renn' ich dir die Bude ein«-Trichter gekommen. Nimmt man anfangs noch neutrale Städte ein, so beginnt bald ein fröhliches Attackieren der bis zu acht Kontrahenten untereinander. Zwischenzeitliche Bündnisse mögen nützlich sein, doch am Ende kann es nur einen Sieger geben: Wer sämtliche Städte besetzt hat, ist am Ziel angelangt. Jede Stadt »produziert« Einheiten. Die Truppentypen haben verschiedene Eigenschaften in punkto Stärke und Schnelligkeit; je wertvoller eine Einheit, desto länger und kostspieliger ist deren Produktion.

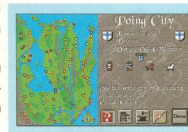
Die Auswahl läßt sich durch Goldeinsatz erweitern: Nach Obolus-Zahlung kann die Stadt den neuen Truppentyp produzieren. Außerdem läßt sich die frisch vollendete Verstärkung an einen Zielort verschicken. Ihre Goldvorräte werden wiederum durch Steuereinnahmen aufgefüllt: Je mehr Städte man unter seiner Fuchtel hat, desto üppiger klingelt's im Säckel des Finanzministers – wer braucht da schon eine Ergänzungsabgabe?



Kommt es zu einem Kampf, wird dessen Verlauf mit einer kleinen Animation verdeutlicht

Egal ob Drachenhorde, Soldaten oder Katapult: jede Einheit läßt sich entweder fest zur Verteidigung einer Stadt verankern oder beliebig auf der Landkarte herumbewegen – solange die Bewegungspunkte tragen. Pro Runde kann nur eine bestimmte Anzahl von Feldern marschiert werden; die Reichweite hängt vom Truppentyp und dem Terrain ab. Auf Straßen wandelt es sich leichter als im dichten Unterholz. Haben Sie alle Aktionen vollendet, klicken Sie das »End Turn«-Icon an. Nun kommen alle anderen Parteien der Reihe nach dran; erst in der nächsten Runde dürfen Sie mit frischen Bewegungspunkten weiterwerkeln und auch die bis dahin neu konstruierten Truppen einsetzen.

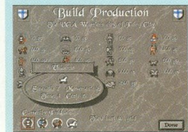
Veschiedene Einheiten lassen sich zu großen Verbänden kombinieren. Bewegungs- und Angriffskommandos werden



Jede Stadt leistet eine bestimmte Steuerzahlung pro Runde



Außerdem werden hier neue Truppen für Ihre Feldzüge produziert



Ihre Lieblingseinheit kann nicht hergestellt werden? Per Menüpunkt »Build Production« läßt sich das schnell (und kostenpflichtig) ändern

THOMAS WERNER

Durch besondere Orginalität hebt sich Warlords II nicht gerade von der Konkurrenz ab. Derartige Armeeverschiebe-Orgien gab es schon etliche, und man fragt sich zunächst, welche Existenzberechtigung ein weiteres Spiel dieser Machart hat. Die technische Umsetzung ist ansehnlich, wenn auch nicht revolutionär.
Insgesamt haben die australischen Programmierer sich sichtlich bemüht, möglichst viel aus dem schlichten Grundkonzept herauszuholen. Mir ist das Spiel jedoch langfristig zu eindimensional. Beispielsweise zeigt sich ein guter Feldherr nicht nur im Umherschieben von Einheiten sondern in einer funktionierenden Logistik – der Aspekt der Versorgung mit Nahrung und Ausrüstung fällt hier jedoch weitgehend flach.
Man muß immerhin nicht dicke Handbücher wälzen, um Warlords II zu beherrschen. Wer unkomplizierte Strategiespiele mag, wird daher mit dem Gebotenen bestimmt mehr als zufrieden sein. Bliebe zudem noch der moralische Vorteil, daß Sie Ihre Kriege in einer erdachten Fantasy-Welt ausfechten statt Panzerschlachten an der Wolga zu führen, doch – haben nicht auch Lindwürmer und Elfen ein Recht auf Leben?

locker durch das Anklicken des Zielorts anvisiert. Neben der Nahansicht in der linken Bildschirmhälfte sorgt die Karte des gesamten Szenarios für Übersicht. Klicken Sie auf einen beliebigen Punkt der Karte, damit die Nahansicht zu dieser Stelle wechselt. Zusätzliche Zoom-Stufen wie z.B. bei »Empire Deluxe« sucht man allerdings vergeblich.

Wer's geheimnisvoll mag, wählt diesen Darstellungsmodus. Es sind nur die Gebiete auf der Karte sichtbar, die bereits von Ihren Mannen erkundet wurden.

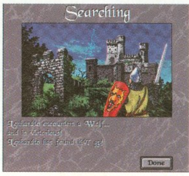
Eine Prise Rollenspiel kommt durch die Heroes dazu. Solche Helden bewerben sich bei Ihnen mitunter um einen Job; wenn Sie sich die Antrittsprämie leisten können, sollten Sie den Kandidaten verpflichten. Heroes sind besonders starke Kämpfer, die zudem oft ein paar Kumpels (Trolle, Dämonen oder andere schlagkräftige Gesellen) mitbringen. Diese Heldengestalten sind die einzigen Spielfiguren, die Tempel untersuchen können. Hier liegen oft magische Gegenstände herum, welche die Geschwindigkeit oder Kampfkraft einer Truppe verstärken. Als einzige Einheit sammeln die Heroes Erfahrungspunkte für gewonnene Schlachten und können so im Spielverlauf immer stärker werden. In Tempeln dürfen die Superstars auch Mini-Missionen annehmen, die sogenannten »Quests«.

Bis zu acht Parteien mischen bei einem Warlords-Szenario mit, das zudem mit maximal 100 zu erobernden Stätten gesegnet sein kann. Jede Sippe läßt sich von einem anderen menschlichen Spieler steuern, doch kann man nur langwierig nacheinander antreten – eine Netzwerk-Option gibt's leider nicht.

Zahlreiche Statistiken und Tabellen informieren Sie während des Spiels



Quo vadis? Diese Einheit hat den Weg zum Zielpunkt selbst berechnet und stapft den schwarzen Kreisen nach



In der Ruine findet dieser Held einen Goldschatz

Damit man sich angesichts der Warterei auf die Züge der Mitspieler nicht zu Tode gähnt (»Mach hin, Helmut!«), greift man bevorzugt zum Duell mit Computergegnern. Für jeden einzelnen Kontrahenten läßt sich die künstliche Intelligenz (und damit der Schwierigkeitsgrad) in vier Stufen einstellen. Ein Hauptmanko des Vorgängers war die Beschränkung auf ein mickriges Szenario. Warlords II bietet immerhin sechs unterschiedlich komplexe Landschaften. Dazu kommt ein schönes Tutorial, bei dem Sie mit vielen englischen Hilfstexten in die Bedienung eingeführt werden.

Unendliche Vielfalt verspricht die Funktion »Random Map«. Man gibt die Anzahl von Städten und geographische Verhältnisse vor, schon rödelt das Programm vor sich hin und bastelt ein garantiert fangfrisches Zufalls-Spielfeld. **(hl)**



WARLORDS II

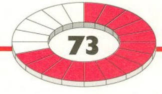
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	SSG
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; mittelschwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Bis zu 8 Spieler. Zufallsgenerator erzeugt immer wieder neue Szenarien.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Pearl informiert

Spiele

August 1993, © Pearl Agency GmbH, 79426 Buggingen

Preisboxen – Runde 2!

Runde 1 war ein überwältigender Erfolg: Über 60.000 kommerzielle Top-Spiele wurden seit Erscheinen unserer ersten Spiele-Anzeige (Ende 1992) von unseren Kunden geordert. Mit einem solchen Ansturm hatten selbst wir nicht gerechnet, und in manchen Fällen waren die gewünschten Artikel recht schnell ausverkauft. Doch jetzt sind die Lager wieder gefüllt!

Als einer der weltweit größten Programmdistributoren haben wir uns auf dem Markt umgesehen und für Sie wieder einen riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft. Alles neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung, garantiert erste Wahl!

Die meisten dieser Top-Spiele wurden in bekannten, unabhängigen Spiele-Fachmagazinen wie ASM, PC-Joker, Power Play usw. getestet und teilweise mit Auszeichnung empfohlen. Diese Programme, die im kommerziellen Handel oftmals für DM 79,– / 98,– / 129,– und mehr (empf. VK-Preis) offeriert wurden, erhalten Sie jetzt zu absoluten Traumpreisen!

Bestellen Sie möglichst noch heute, denn trotz großer Lagerbestände (von jedem Artikel sind mindestens mehrere hundert lieferbar) ist unser Vorrat auch dieses Mal leider begrenzt.

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC-AT (286/386/486), die unterstützte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen natürlich auch auf jeder VGA-Karte! Zahlreiche Spiele unterstützen zusätzlich verschiedene Soundkarten wie AdLib™, SoundBlaster™ usw. (mit ✗ gekennzeichnet!).



ATAC – THE SECRET WAR AGAINST DRUGS Mit diesem strategischen Flugsimulator landet MICROPROSE einen neuen Volltreffer in Ihrer Spielesammlung! Ein Top-Hit vom Spezialisten MICROPROSE – unter Kennern ein Begriff! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-003 ★ nur DM 59,90**



SPEED PACK Vier schnelle Action-Spiele vom Feinsten! ★ **CHICAGO 90:** Eine wilde Verfolgungsjagd mit PS-Flitzern und Police-Cars. ★ **HIGHWAY PATROL II:** Am Steuer Ihres Polizeiwagens! Schnelle 3D-Simulation. ★ **JUMP JET:** Sie fliegen eine hochgerüstete Kampfmaschine. ★ **PHANTASM:** Rasen Sie mit dem modernsten Superkampfjet durchs All. (CGA/ EGA/VGA) ★ **Bestell-Nr. RG-004 ★ nur DM 29,90**



STAR PACK Vier Action-Games in Fantasie-Welten! **EYE OF HORUS:** Gräber, Tempel und Labyrinthe des alten Ägypten fordern Ihren ganzen Mut. ★ **QUADRALIEN:** Im Jahr 2100 droht der riesige Nuklear-Reaktor in der Bahn des Jupiters zu schmelzen! ★ **STARRAY:** 21 Kampfszenen in 7 Welten! Digi-Sound und irrsinnige Grafik! ★ **STAR GOOSE:** Übernehmen Sie eine geheime Mission in der 3D-Welt von Nom. ★ (CGA/EGA/ VGA) ★ **Bestell-Nr. RG-005 ★ nur DM 29,90**

TRIPLE ACTION PACK VOL.1 Drei weltbekannte Spielehits im Powerpack: **BATTLETECH 2**: Führen Sie Ihre Kriegsroboter aus dem Jahr 3100 in eine tollkühne Rettungs- und Vergeltungsaktion. ★ **MEGA-PHOENIX**: Ein atemberaubendes Weltraum-Ballerspiel! ★ **SCRYLIS**: Eine Herausforderung an Ihre Intelligenz und Logik: Drehen Sie die farbigen, 3-dimens. Blöcke zu den vorgegebenen Mustern. ★ (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-006 ★ DM 39,90**

TRIPLE ACTION PACK VOL.2 Action hoch drei – alles bekannte Top-Games: **F14 TOMCAT**: Als Pilot eines hochtechnisierten Kampfjägers fliegen Sie diese agile, schwer bewaffnete Maschine in verschiedenen Einsätzen. ★ **HAMMER BOY**: Ein lustiges „Bash-em-up"-Spiel mit vielen Szenen. ★ **FLASHY CARS**: 12 Mega-Runden im rasend schnellen Space-Car erwarten Sie bei diesem gnadenlosen futuristischen Wettkampf-Rennen. ★ (CGA/EGA/ VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-007 ★ nur DM 39,90**

SUPER PACK Vier spannende Sportspiele im Super-Bundle: **SUPERSKI**: Eine Ski-Simulation der Extraklasse. ★ **FOOTBALL MASTER**: Messen Sie sich an den Fußball-Europateams! ★ **BASKET MASTER**: Basketball-Simulation für 1 oder 2 Spieler. ★ **SPORTS SPECTACULAR**: Verschiedene Sportaktivitäten fordern Ihr Äußerstes an Geschick und Konzentration! ★ (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: RG-009 ★ nur DM 29,90**

OMEGA PACK Vier futuristische Top-Spiele: **GAME OVER**: In einer fernen Galaxis unterdrückt eine Herrscherin die fünf Planeten. ★ **OMEGA DIMENSION**: Ein Spiel mit hypnotischen Audioeffekten und faszinierender Bewegungssimulation in einer Hyper-Roll-Schaukel. ★ **ARCHIPELAGOS**: 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! ★ **BRIX 2**: Mit verschiedenen Schlägern gilt es Mauersteine zu treffen und damit zu zerschlagen. ★ (CGA/EGA) ★ **Best.-Nr.: RG-010 ★ nur DM 29,90**

GRAND PRIX UNLIMITED Eine 3D-Vektor-Raserei in erstklassiger VGA-Grafik. Jetzt haben Sie die Möglichkeit dazu. Natürlich können Sie die 16 vorhandenen Pisten mit dem Strekeneditor „umbauen" oder sich eigene komplett neu entwerfen. Ein von Ihnen dirigiertes Kamerateam zeichnet Ihr Rennen auf – aus verschiedenen Positionen können Sie später die Replays ansehen. Ein atemberaubender Fahrspaß! (VGA) ★ **Best.-Nr.: RG-012 ★ nur DM 49,90**



THE MUNSTERS™ Nach dem Vorbild der beliebten TV-Serie! Im Kampf gegen Hexen, Zombies, Vampire und böse Geister setzen Sie Ihre Zauberkraft und all die mysteriösen Gegenstände, die Sie unterwegs aufsammeln, ein. (EGA/CGA) ★ **Best.-Nr.: RG-015 ★ nur DM 19,90**



5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES Spielen Sie die ältesten Taktikspiele der Welt gegen den klügsten Gegner der modernen Zeit – Ihren PC! Bei **SCHACH** haben Sie die Wahl zwischen 2D- oder realistischer 3D-Darstellung des Spielbretts. **BRIDGE**, das beliebteste und komplexeste Kartenspiel der Welt, wird in Form des internationalen ACOL-Bridge gespielt. **DAME**, nur von Banausen als einfaches Spiel eingestuft, kann wahlweise mit dem englischen 8x8- oder dem europäischen 10x10-Brett gespielt werden. **BACKGAMMON**: Dieses klassische Glücks- und Denkspiel bedarf wohl keiner weiteren Erklärung. **GO**: Das 4000 Jahre alte, zum japanischen Nationalspiel aufgestiegene Taktikspiel, soll dem Schachspiel überlegen sein – urteilen Sie selbst. Deutsche Versionen! (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: RG-017 ★ nur DM 29,90**

Comanche Eine **ungeheuer realistische** Kampfhubschrauber-Flugsimulation, die laut ASM 1/93 „einen **technischen und optischen Quantensprung**" darstellt! **Original-Soundeffekte** wie **echte Explosionsgeräusche** und **digitalisierte Sprachausgabe** heizen die Stimmung an und lassen Sie vergessen, daß es sich hier „nur" um Simulation handelt – **eine der besten, die der PC je gesehen hat**! Ausgezeichnet mit dem **Prädikat „MEGAHIT – Spiel des Monats"**, Wertung: „Sehr gut!" (ASM 1/93). Zitat: „...Action vom Feinsten, realistisch bis zum Abwinken...". Benötigt mind. schnellen AT386 (besser 486) mit 4 MB RAM und 8 MB auf Festplatte, **volle Unterstützung von Joystick und Spezial-Flightsticks. Deutsche Version!** (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-001 ★ nur DM 69,90**

DUNE Fesselnde Abenteuer, atemberaubende Grafiken und Spitzen-Sound erwarten Sie in diesem interaktiven Rollenspiel, basierend auf dem weltbekannten Science-Fiction-Kultbuch von F. Herbert und angelehnt an die grafische Gestaltung der gleichnamigen Filmvorlage, die von Star-Regisseur D. Lynch produziert wurde. Ausgezeichnet mit „ASM-Spiel des Monats", „ASM-Hit" (7/92), Note „Sehr gut" und „PLAYTIME Star" (94%)! Deutsche Version! (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-020 ★ nur DM 49,90**

LES MANLEY: Lost in L.A. Im Stil von Larry Laffer knacken Sie in diesem animierten Adventure-Spiel als Les Manley eine Serie mysteriöser Kidnapping-Fälle. Ein Super-Krimi mit hervorragender 256-Farben-VGA-Grafik, digitalisierten Bildern echter Models (ohooo!) und Digi-Soundtracks, der neben fesselnden Erlebnissen auch viel für Auge und Ohr bietet! Ironische Seitenhiebe gegen die ausgeflippte Gesellschaft Hollywoods lassen neben Erotik und Spannung auch den Humor und Spielwitz nicht zu kurz kommen – und wenn Sie aufmerksam genug durch Hollywood schreiten, wird es Ihnen auch vergönnt sein, der Schlammschlacht von Dominique und Monique beizuwohnen oder das Digi-Mix mit Maladonna („Like a virgin?") zu genießen... Deutsche Versioa! (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-022 ★ nur DM 49,90**

SLIDERS Atemlose Action in einer isometrischen 3D-Landschaft – gespielt wird mit einem Cyperpuck gegen einen Mitspieler oder Computergegner. Deutsche Anleitung. (CGA/EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: RG-011 ★ nur DM 14,90**

LURE OF THE TEMPTRESS ist das erste Spiel einer brandneuen Serie von Adventures von „Virtual Theatre" – ein neuartiges System, das die Realität bis ins Detail wiedergibt. Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-021 ★ nur DM 49,90**

DIE KATHEDRALE Über 300 Buchseiten Spielstory, mehr als 120 exzellente VGA-Grafiken und Sounds. Ein auserlesener Adventure-Hit, den Sie sich nicht entgehen lassen sollten: „An dieser Kathedrale kommt keiner vorbei – und wer nicht aufpaßt, kommt lebend nicht mehr raus..." (ASM 3/92, Wertung „PRIMA"). Deutsche Version! (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-023 ★ nur DM 49,90**

SPORT'S BEST Gleich 3 tolle Sportsimulationen in einem dicken Paket (12 Disketten!). Da ist für jede Stimmung das Richtige dabei! ★ **TENNIS CUP**: Wenn Boris oder Steffi im Achtelfinale rausgeflogen sind, greifen Sie selbst zum Schläger bzw. in die Tasten. ★ **TURBO CUP**: Setzen Sie sich selbst hinters Steuer, wenn die Formel I mal wieder wegen starker Regenfälle abgebrochen werden mußte. ★ Beim **PANZA KICK BOXING** können Sie sich so richtig austoben. Der Weltmeister André Panza hat den Programmierern genau auf die Finger geschaut, damit auch jeder Schlag und jeder Tritt detailgetreu ausführbar ist. (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-026 ★ nur DM 39,90**



GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER Vol. 1 Aus der bekannten SSI-Rollenspielserie „Advanced Dungeons & Dragons". Tolle 3D-Grafikdarstellung und Steuerung über Tasten, Maus oder Joystick. ASM meint: „Anfänger und fortgeschrittene Rollenspieler kommen auf Ihre Kosten!" – Prädikat: „Prima". Deutsche Version! (CGA/EGA/ VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-031 ★ nur DM 39,90**



MIGHT AND MAGIC III – DIE INSELN VON TERRA Eine Weltensimulation von bisher nicht gekannter Detailtreue! Diesen ASM-Hit dürfen Sie sich nicht entgehen lassen. ASM (6/92) meint: "...ein wahrer Leckerbissen in Sachen Rollenspiele..." Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-024 ★ nur DM 49,90**



TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER Vol. 2 Die thematische Fortsetzung – auch ohne Vorgeschichte spielbar! Tolle 256-Farben-Grafik und ein erweitertes Spielsystem erwarten Sie in diesem 2. Abenteuer: Kampf u. Reise sind jetzt auch abhängig von Wettereinflüssen, und der Spieler ist in der Lage, mit NSCs (Nicht-Spieler-Charakteren) zu kommunizieren – sogar Liebesbeziehungen zu NSCs sind nicht ausgeschlossen! Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-032 ★ nur DM 49,90**



INTERNATIONAL NINJA RABBITS Schlägertrupps und ausgerastete Pandabären, bezahlte Killer und Kampfhunde machen ihm das Leben schwer – ein Actionspiel „erster Kajüte", wie ein anderes bekanntes Langohr sagen würde. (EGA/CGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: RG-016 ★ nur DM 19,90**



TARGHAN Ein actiongeladenes Abenteuerspiel mit über 120 verschiedenen Landschaften und mehr als 40 unterschiedlichen Charakteren. Digitalisierte Musik- und Soundeffekte begleiten Sie, wenn Sie den muskelstrotzenden Schwertkämpfer durch schwierige und spannende Gefechte manövrieren. Ein Spiel mit erstklassig umgesetzter VGA-Grafik und Animation. (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-027 ★ nur DM 26,90**



OBITUS Sie sind in der Tiefe Ihres schlimmsten Alptraums versunken – aber diesmal gibt es kein Erwachen! In der Rolle von Wil Mason, verlassen in einer gefährlichen fremden Welt, müssen Sie herausfinden, wo Sie sind, wie Sie hierherkamen – und wie Sie wieder entrinnen können! Ein gewaltiges Abenteuer (6 Disketten) – nichts für schwache Nerven! (HERC./CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-028 ★ nur DM 29,90**



VENGEANCE OF EXCALIBUR Lassen Sie sich zurückversetzen in die Zeit der Ritter und Sagen. Ein aufwendiges Spiel mit künstlerisch gestalteter Grafik und vielen Detailszenen sowie einer kompletten Übersichtskarte von Spanien, einfachste Steuerung aller Funktionen durch Zeigen u. Anklicken. Deutsche Version mit 11 Disketten! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-029 ★ nur DM 39,90**

EYE OF THE BEHOLDER Vol. 1 Erleben Sie Fantasy-Rollenspiele in einer neuen Dimension! Für diese SSI-Produktion wurde mit der neuen „Legend"-Serie ein komplett neues Spielsystem entwickelt, das sich durch ein komplexes Regelwerk und dennoch einfachste Bediennung per Mausklick auszeichnet. Realistisch wirkende 3D-Grafik mit 256 Farben und tolle Soundeffekte! ASM meint: „Schummrige Gänge, hohle Klänge – nie war Rollenspielen schöner!" Testurteil: „Prima". Deutsche Version! (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-034 ★ nur DM 49,90**

DRAGONFLIGHT Ein Rollenspiel mit enormer Spielgröße, durchgehend musikalischer Untermalung u. hervorragend animierten Grafiken. Führen Sie ein Heldenquartett durch zahlreiche Ortschaften, Dungeons und Wildnis, und lösen Sie im Gespräch mit den Einwohnern die Vielzahl gestellter Aufgaben und Rätsel. PC-JOKER bestätigt: „Spielerisch kann DRAGONFLIGHT eine dichte Atmosphäre garantieren..." Und ASM setzt noch eins drauf: "...ein Meilenstein in der Geschichte der Rollenspiele!" Deutsche Version! (EGA/ VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-035 ★ nur DM 34,90**

BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED Dieses bekannte SSI-Science-Fiction-Rollenspiel fängt dort an, wo „Countdown to Doomsday" aufhört – erleben Sie ein noch größeres Universum, schnelle Kampfsequenzen, verbissene Monster und eine neue, spannende Hintergrundstory. Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-036 ★ nur DM 39,90**



PLANET'S EDGE – THE POINT OF NO RETURN Genießen Sie fantastische Grafiken, Animationen und Sounds in diesem Rollenspiel mit epischem Ausmaß! ASM-Hit 6/92: „Für Science Fiction Fans ein absolutes *Muß*". Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-037 ★ nur DM 39,90**



MEGA BOX Gleich fünf tolle Spiele-Hits von RAINBOW ARTS in einer Sammelbox! ★ **CONQUEROR**: Eine Panzersimulation, bei der Sie im Kampf gegen die Panzerarmee Ihres PC einen oder mehrere Panzer auf dem Schlachtfeld steuern. ★ **OIL IMPERIUM**: Spekulieren und agieren Sie wie Bösewicht J.R. – steigen Sie ein in die faszinierende Welt des Ölgeschäfts. ★ **ROCK' N'ROLL**: Ein spritziges Geschicklichkeitsspiel mit fetzigen Rock'n Roll Rhythmen und vielen Überraschungen wie Teleporter, Magnete, Schalter, Glatteis, Bomben, Diamanten... ★ **THE CURSE OF RA**: Sie steuern einen Käfer über das Spielfeld und müssen Steine nach bestimmten Regeln verschieben und entfernen. ★ **GRAND MONSTER SLAM**: Dieses Fantasy-Sportspiel wartet neben Spannung u. Action auch mit den eigenartigsten Kreaturen auf. ★ Alles deutsche Versionen! (EGA/VGA) ★ **Best.-Nr.: RG-039 ★ nur DM 34,90**



ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS Ein „*Monumentalwerk*" – selbst die Redakteure von POWER PLAY konnten sich nicht einigen, ob "...die ultimative Unterwelt eher ein gigantisches Action-Adventure oder ein Rollenspiel im klassischen Sinn ist. Auf alle Fälle verbindet The Stygian Abyss geschickt beide Spiel-Genres mit technischer Perfektion." Und POWER PLAY zieht das Fazit: "... Noch nie war ein Labyrinth so schön und verdiente die Bezeichnung „Dungeon" treffender als die Stygian Abyss." (POWER PLAY 6/92) Testurteil: SUPER! Vergessen Sie Spielwelten, in denen alle Räume rechtwinklig sind und Sie auf einen Charakter festgelegt werden, hier haben Sie eine bisher unübertroffene Handlungsfreiheit: Sie können sogar stufenlos nach oben oder unten sehen! Auch die Beschaffenheit der Räume ist äußerst vielgestaltig: moosbewachsene Wände und Fußböden, Tropfsteinhöhlen, unterirdische Wasserläufe mit Wellenbildung und Stromschnellen u.v.m. Alles in allem eine umwerfende Detailtreue, bei der Sie sogar mal stolpern können oder Ihnen Gegenstände entgegenrollen. Mit Soundkarte erleben Sie zusätzlich die fantastische digital. Sprachausgabe! Benötigt mind. 386SX mit 1 MB EMS-Speicher und ca. 8 – 13 MB auf Festplatte! ASM-Hit ("Sehr gut!") und PLAYTIME „Spiel des Monats" (95%). Mit deutschem Handbuch. (VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-044 ★ nur DM 39,90**



MAUPITI ISLAND Ein packendes, einzigartiges Crime-Adventure, das mit perfekter digitaler Sprachausgabe(!), fantastischer Musik und naturgetreuem Wellenrauschen, Vogelstimmen etc. aufwartet und hier wohl neue Maßstäbe setzt! Die beinahe fotorealistische Grafik mit Animationssequenzen und das einfache Menüsystem (alle Aktionen werden per Maus ausgewählt) machen dieses Spiel zum Leckerbissen für alle Krimi-Freunde. Ausgezeichnet mit Gold („Tilt d'Or") vom Fernsehsender CANAL +, ASM-Hit und PC-JOKER-Favorit (85%). Für vollen Spielgenuß empfehlen wir unbedingt eine Sound Blaster-Karte! Deutsche Version! (HERC./CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-038 ★ nur DM 26,90**



BANE OF THE COSMIC FORGE Ein Rollenspiel der Extraklasse aus der WIZARDRY-Reihe, eingebettet in eine atmosphärisch brillante Fantasy-Geschichte. Bereits die fünf Vorversionen setzten mit zahlreichen Auszeichnungen und über 2 Mio. verkauften Exemplaren weltweit Maßstäbe! Das sechste Produkt dieser Reihe ist ein absoluter Leckerbissen für Freunde dieses Rollenspiel-Genres. Mit animierten Grafiken, digital. Sound (auch über PC-Lautsprecher!), variablen Kampfmodi, 6 verschied. Zauberbüchern mit 462 Kombinationen, über 400 Gegenständen u.v.m. POWER PLAY meint: „Meisterhaft / Besonders empfehlenswert!" (89%). Deutsche Version! HERC./CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-043 ★ nur DM 39,90**



ELVIRA II – THE JAWS OF CERBERUS Nachdem ELVIRA I zum „Role Playing Game of the Year" gekürt wurde, hat ACCOLADE mit diesem neuen „Grusical" der Spitzenklasse eine würdige Fortsetzung nachgeliefert. So bestätigt ASM (3/92): „Von Schockeffekten bis zur nervenaufreibenden Musik ist alles vorhanden, was des Horrorfans Herz begehrt. Natürlich stimmt auch die Qualität der Grafik, was will man mehr?" Und PC-JOKER kürte gleich einen neuen „Hit" (85%): „Spitzenklasse – nur für Leute mit starken Nerven!". Gesteuert wird das Ganze komplett per Mausklick. (EGA/ VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-045 ★ nur DM 24,90**

REALMS Ein Strategiespiel für gehobene Ansprüche – eine interaktive Fantasiewelt erwartet Sie! ASM-Wertung (3/92): „PRIMA". Deutsche Version! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-046 ★ nur DM 14,90**

RAILROAD TYCOON Dieses Spiel führt Sie zurück in das Zeitalter der Industriellen Revolution und der Verkehrserschließung durch die Eisenbahn. Eine Wirtschafts-Strategie-Simulation der Spitzenklasse vom Spezialisten MICROPROSE erwartet Sie! POWERPLAY vergab das Prädikat „BESONDERS EMPFEHLENSWERT" – Kennern der Spielszene brauchen wir nicht noch mehr zu erklären... (CGA/EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-047 ★ nur DM 49,90**



ZOOL Brandneuer ASM-Spielehit (6/93)! Der Ninja der „Nth" Dimension – ein irres, buntes, fantastisches „Super-Mega-Actionspiel" der neuen Generation. Sie sind der interstellare Kosmosbewohner der xten Dimension, Ihre Reise führt Sie in die fensten Ecken des Universums – tausende von Screens mit bizarren Welten erwarten Sie! ★ Als AMIGA-Version **der** Riesen-Hit, jetzt absolut gelungen auf den PC umgesetzt! Heißer Sound von Funk bis Rock (Sound Blaster), Steuerung per Joystick! (EGA/VGA/✗) ★ **Best.-Nr.: RG-048 ★ nur DM 59,90**

MEGAFORTRESS



Vergessen Sie Ihre üblichen Flugsimulatoren! Diese mit modernsten Waffensystemen und Spürelektronik ausgestattete B-52 ist der **Alptraum jedes Feindes**. Eine einzigartige **Multi-Positions-Bombersimulation** mit Pilot, Copilot, Navigator, Waffenoffizier und einem Arsenal von Bomben, Raketen und Missiles erwartet Sie. Sie fliegen verschiedene **Einsätze in einer echten 3D-Welt**, unter anderem auch im Irak / Kuwait. Mit **256-Color-VGA-Grafik** und Soundeffekten – **für höchste Ansprüche**! (VGA/✗) Deutsche Anleitung. **Best.-Nr.: RG-002 ★ nur DM 49,90**

Bitte beziehen Sie sich bei Ihrer Bestellung auf die Zeitschrift ¢¢¢¢¢¢¢¢¢

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– müssen wir leider eine zusätzliche Mindermengen-Bearbeitungsgebühr von DM 4,– erheben. Auslandsbestellungen aus Österreich sind aus zolltechnischen Gründen nur über unsere Auslandsfiliale (Österreich) möglich.

PORTO + VERPACKUNG: per Scheck DM 5,90, per Nachnahme DM 7,90, per Bankeinzug DM 4,90 (bitte Bankverbindung angeben).

tw

D PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsges. mbH
Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen

Bestellannahme: (0 76 31) 360-200
Beratungs-Team: (0 76 31) 360-360
Telefax: (0 76 31) 360-444

MO-FR 8-20 Uhr, **SA+SO** 16-20 Uhr
Telefonzentrale: (0 76 31) 360-0
BTX *pearl# **Mailbox** (0 76 31) 1 20 21

A Grünburgerstr. 7a · A-4540 Bad Hall
Tel (07258) 5333 · **Fax** (07258) 5315 · Preise: DM=DMx8

CH Bestellungen vorübergehend direkt über Deutschland!



In der dicken Packung von Motor Stars steckt ein kompletter Porsche-Bausatz

Build & Race MOTOR STARS

Modellbau goes Multimedia: Plastikauto-Riese Revell gibt auf einem CD-ROM Tips für den kleinen Bastler und garniert das Ganze mit einem Rennspiel auf Europas Traumstraßen.



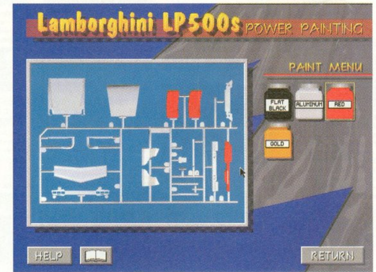
IM WETTBEWERB

Formula One Grand Prix	84
Car & Driver	83
Test Drive III	65
Nigel Mansell	62
MOTOR STARS	**52**

Wenn Sie kein Modellbau-Fan sind, gibt es wahrlich bessere Spiele. Gegen »Car & Driver« mit zehn Autos, zehn Strecken und wilden Kameraperspektiven hat »Motor Stars« es trotz CD-ROM schwer; selbst das alte »Test Drive III« war grafisch und spielerisch detaillierter. Wer lieber die Formel Eins genießen will, greife zur Simulation »Formula One Grand Prix« oder zum action-lastigeren »Nigel Mansell«.

Wer von uns hat nicht in jungen Jahren mindestens ein Auto- oder Flugzeug-Modell aus dem Baukasten zusammengebaut? Nicht wenige bewahren sich dieses Hobby auch über das Teenager-Alter hinaus. Computerspiele haben jedoch die Attraktivität des Hobbys Modellbau sinken lassen; die Kids von heute fahren lieber digital simulierte Autos, statt sie aus 65 Einzelteilen im Maßstab 1:32 nachzubauen. Einer der Modellbau-Marktführer hat die neuen Freizeitschwerpunkte erkannt und versucht seine Produkte durch eine geschickte Kombination aus Soft- und Modellware zu verbinden. Revells erstes CD-ROM namens »Build & Race: Motor Stars« wird zusammen mit einem Porsche-Bausatz geliefert; dementsprechend wuchtig ist die Packung. Die CD präsentiert vier der flottesten Flitzer europäischer PS-Schmieden: Vom roten Porsche 911 über einen rassigen Lamborghini LP 500 S bis zum avantgardistischen Nazca M12 (tolles Design mit BMW-Motor) bietet Motor Stars Traumautos jenseits der Kreditwürdigkeit von Kleinwagenfahrern. Jeden der vier Renner gäbe es auch von Revell als Modell zu kaufen; der Porsche liegt schon in der Packung. Zu allen Modellen können Sie eine ausführliche Multimedia-Bauanleitung auf dem Bildschirm abrufen. Kein Detail wird ausgespart: Welche Werkzeuge brauche ich? Wie male ich alles am besten an? In animierten Explosions-Zeichnungen wird die Position der einzelnen Bauteile genau erklärt. Fehler zu machen ist bei derart ausführlichem Material gar nicht möglich. Noch dazu sehen die Super-VGA-Animationen der fliegenden Bauteile recht cool aus. Mit einer Videokamera gedrehte Sequenzen zeigen Profitips, wie den richtigen Einsatz von Wäscheklammern und Gummibändern oder professionelle Anstrich-Methoden.

Mit 3D-Animationen wird erklärt, welches Teil an welche Stelle gehört



Die Teile im Bausatz finden Sie auf dem übersichtlich gestalteten Bildschirm schnell wieder

Jedes der vier Autos kann auch in einem, ebenfalls auf der CD gespeicherten, Rennspiel eingesetzt werden. Vier Rennstrecken in Europa stehen zur Auswahl, vom »Stuttgart Screamer« bis zum »Sicilian Jackknife«. Bis auf die Hinter-



BORIS SCHNEIDER

Selten lagen Licht und Schatten auf einem CD-ROM so nahe beieinander. Solange Motor Stars beim Thema Modellbau bleibt, herrscht eitel Sonnenschein. 3D-Animationen in perfekter Super-VGA-Qualität, praktische Videoclips, tolle Tips: Für Einsteiger in den Modellbau gibt es hier eine erschöpfende Anleitung. Selbst Autonarren wird mit Videos und technischen Daten noch einiges geboten.

Das Spiel kann das hohe Niveau allerdings in keiner Weise halten. Die Beschränkung auf kurze Neunzig-Grad-Kurven, vor denen man immer gewaltig abbremsen muß, und lange Geraden, auf welchen man eine halbe Minute lang ohne zu lenken mit 300 Sachen brettern kann, sorgt nur für kurzfristiges Fahrvergnügen. Die Sucherei nach der Rennstrecke ist einfach nur blöde, das Rennen selbst kindisch einfach, wenn man in den acht Kurven nicht zu schnell fährt und sich selbst ins Grüne katapultiert. Alle vier Strecken sehen praktisch gleich aus und auf den Straßen von Stuttgart und Zürich begegnen wir grundsätzlich amerikanischen Tankwarten und Highway Patrol-Beamten – dabei heißt das Spiel in USA sogar »European Racers«.

Da gibt es natürlich Schwierigkeiten mit der Wertung; da wir in erster Linie ein Spiele-Magazin sind, haben wir uns bei der Zahlenvergabe auf die Spielelemente beschränkt. Der Modellbau-Teil ist aber wesentlich besser, als unsere Punktzahl vermuten läßt.

Zu schnell gewesen? Dieser nette Herr erinnert Sie gern an die korrekte Höchstgeschwindigkeit.

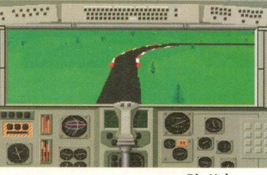


Hoppla, eine Polizeisperre... Da waren wir wohl doch etwas zu rasant!

grundgrafik ähneln sich alle Streckenabschnitte aber sehr. Das Rennen selbst ist in zwei Teile unterteilt. Zuerst einmal müssen Sie innerhalb von etwa 12 Minuten die echte Rennstrecke finden. Dazu fahren Sie durch ein rechteckiges Straßennetz mit Kreuzungen und Unterführungen. Eine scrollende Landkarte klebt an der Sonnenblende des Fahrers. Leider haben Sie keinerlei Infos, wo die Rennstrecke überhaupt ist, und irren etwas hilflos umher. Neben dem Zeitlimit machen Ihnen Benzinknappheit sowie die Polizei zu schaffen. An Tankstellen können Sie nachtanken und Schäden am Auto reparieren lassen, doch das kostet wertvolle Zeit. Die Polizei versucht Sie entweder zu verfolgen oder läßt bei notorischen Hochgeschwindigkeits-Sündern auch mal eine Straßensperre errichten. Solche Ereignisse werden durch Video-Sequenzen begleitet; im linken oder rechten Seitenfenster Ihres Autos taucht der Tankwart oder ein Polizist auf und gibt mehr oder weniger witzige Kommentare ab.

Drei Szenen aus Videosequenzen: Tips vom Putzmann, Infos vom Reporter und Lagebericht vom Teamchef in der Box

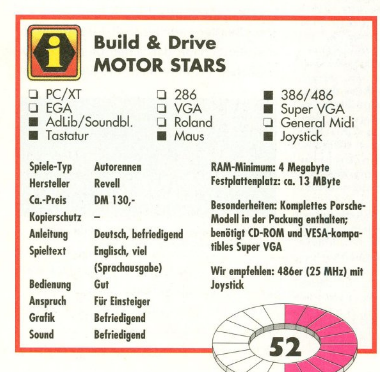
Haben Sie den Rundkurs dann gefunden, können Sie nochmal nachtanken, den Spoiler einstellen, frische Reifen aufziehen und sich dann auf die Strecke begeben. Nach einer Qualifikationsrunde treten Sie gegen vier andere Fahrer an, die aber alle das gleiche Auto benutzen. Die Rennstrecke bietet ähnliche Grafik wie das Straßennetz; auch hier sind alle Strecken rechtwinklig angeordnet und mit 90-Grad-Kurven miteinander verbunden. Mit Videosequenzen werden Sieg und Niederlage kommentiert und in einer Besten-Liste auf der Festplatte verewigt.



Die Hubschrauber-Perspektive bringt es an den Tag: Nur 90 Grad-Kurven und lange Geraden bestimmen die Kurse

Wegen der Super-VGA-Grafiken im Modellbau-Teil läßt sich Motor Stars nur auf VGA-Karten mit VESA-Treiber spielen; das eigentliche Spiel ist in normaler VGA-Auflösung. Die zu Redaktionsschluß ausgelieferte Version ist nur auf original Creative Labs SoundBlaster-Karten lauffähig; eine neue Version mit erweitertem Support ist aber in Arbeit und sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe erhältlich sein.

Unsere Wertung bezieht sich nur auf den Rennspiel-Teil des Programms und schließt den technisch besseren Modellbau-Teil aus. **(bs)**



Build & Drive
MOTOR STARS

❏ PC/XT ❏ 286 ■ 386/486
❏ EGA ❏ VGA ■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl. ❏ Roland ❏ General Midi
■ Tastatur ■ Maus ■ Joystick

Spiele-Typ	Autorennen
Hersteller	Revell
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch, befriedigend
Spieltext	Englisch, viel (Sprachausgabe)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

RAM-Minimum: 4 Megabyte
Festplattenplatz: ca. 13 MByte

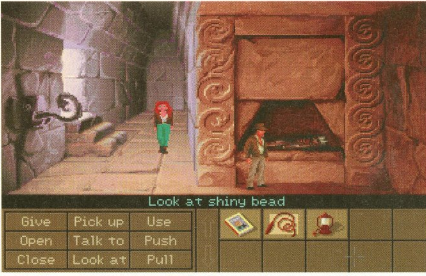
Besonderheiten: Komplettes Porsche-Modell in der Packung enthalten; benötigt CD-ROM und VESA-kompatibles Super VGA

Wir empfehlen: 486er (25 MHz) mit Joystick

52

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

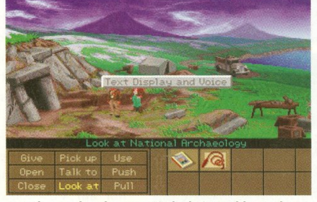
FÜR CD-ROM



Indiana Jones und seine Kollegin Sophia erforschen eine Grabkammer

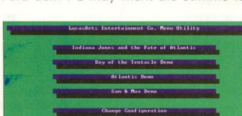
Neu auf CD-ROM: Indys Abenteuer in Atlantis stehen jetzt ganz im Zeichen der Sprachausgabe.

Ist der untergangene Kontinent Atlantis nur ein Märchen oder steckt in all den Legenden doch ein Körnchen Wahrheit? Der berühmte Archäologe Indiana Jones stellt bald fest, daß die sagenhafte Kultur wirklich existierte. Drei Kinofilme lang verkörperte Harrison Ford den tollkühnen Archäologen Indy, der in diesem Programm ein ganz neues Abenteuer erlebt: In den 30er Jahren sind die Deutschen hinter Atlantis' technischem Vermächtnis her, um eine Atombombe zu bauen...



Sprachausgabe plus Untertitel – kein Problem! Aber alles nur Englisch...

Die Diskettenversion von »Fate of Atlantis« hat auch schon ein gutes Jahr auf dem Buckel. Es gilt als bislang schwerstes Adventure von LucasArts, randvoll gepackt mit Puzzles und Dialogen. Vor allem durch die vielen Plaudereien waren die Arbeiten and er CD-ROM-Umsetzung recht aufwendig; schließlich ertönt jedes Fitzelchen Text via Soundblaster-Karte als digitalisierte Sprachausgabe. Schade, daß Schauspieler Harrison Ford dem PC-Indy nicht die Stimme leiht.



Das Hauptmenü des CD-ROMs: Indy spielen oder lieber ein Demo angucken?

Aber auch ohne diesen Promi-Faktor wirkt die Audio-Aufbereitung professionelle – inklusive solcher Details wie dem deutschen Akzent der Nazi-Schurken.

Der Spaß an den gesprochenen Dialogen will sich nur Englisch-kompatiblen Ohren erschließen. Im Gegensatz zu »Day of the Tentacle« gibt es auch noch keine konkreten Pläne für eine deutsche Sprach-Synchronisation der CD-ROM-Fassung. Immerhin kann man die Dialogtexte zusätzlich auf dem Bildschirm anzeigen lassen. Dieser Service wird ebenso gnadenlos in Englisch serviert wie das beiliegende Hint Book. Es ist eine hervorragende Hilfe für das schwere Adventure und erklärt jedes Puzzle in mehreren Stufen: Erst erscheinen dezente Hinweise; wer weiterliest, erfährt die ganze Lösung. Das einzige ungeklärte Rätsel: Warum wurde im Hint Book der Text kontrastarm in hellblau auf weiß gedruckt?

Ein weiterer Vorteil der CD-Fassung: Sie belegt mit Ausnahme der Spielstand-Files keinerlei Festplatten-Kapazität. Als Bonustracks sind drei selbstablaufende Demoversionen vertreten: Indiana Jones (...sehr sinnig!), Day of the Tentacle sowie Sam & Max. **(hl)**



HEINRICH LENHARDT

Ähnlich wie bei Day of the Tentacle hat LucasArts eine saubere Vertonung für die CD-Fassung hinbekommen. Gegenüber der Diskettenversion bedeutet das einen dicken Atmosphäre-Bonus, aber es gibt keine Änderungen bei Spieldesign und Grafik. Die Beigabe des Hint Books ist höchst willkommen; vom Schwierigkeitsgrad her gehört Fate of Atlantis zu den garstigsten Grafik-Adventures.

Wer schon die Disketten-Version des jüngsten Indy-Spiels gelöst hat, bekommt inhaltlich nichts Neues geboten. Die Sprachausgabe ist eine willkommene Zierde für dieses edle Programm, aber die Gesamtwertung wird dadurch nicht weiter nach oben getrieben.

INDIANA JONES / ATLANTIS (CD-ROM-VERSION)

❏ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❏ EGA	■ VGA	❏ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Ebenso Englisch (viel!) wie die Sprachausgabe
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: knapp 50 KByte pro Spielstand

Besonderheiten: Alle Dialoge werden bei der CD-Umsetzung gesprochen. Hint Book mit Tips zu allen Puzzles liegt bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

89



Grafik, Story und Puzzles sind mit der Disketten-Version identisch

DAY OF THE TENTACLE (FÜR CD-ROM)

Saugnapf lernt sprechen: Die englische CD-ROM-Version des Referenz-Adventures von LucasArts bietet reichlich akustische Extras.

Das purpurfarbene Tentakel tritt die Weltherrschaft an. Um die Menschheit zu retten, müssen drei Helden wider Willen zusammenarbeiten – dummerweise befinden sie sich in verschiedenen Zeitzonen. Die geistreichen Verrücktheiten, in denen das Hochgenuß-Adventure »Day of the Tentacle« schwelgt, liegen jetzt auch auf CD-ROM vor. Mehr zur Diskettenversion in unserem 5-Seiten-Test aus Ausgabe 7/93.

Rein spielerisch gibt es keine Änderungen oder Erweiterungen. Sie müssen zwischen den Hauptfiguren Bernard, Laverne und Hoagie ständig wechseln, um Puzzles in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zu lösen. Phantasievolle Tricks wie das Einfrieren von Goldhamstern oder das Design einer neuen amerikanischen Nationalflagge lösen die schrägsten Probleme. Als willkommener Bonus ist die historisch wertvolle EGA-Version des Vorgängerspiels »Maniac Mansion« komplett mit von der Partie.

Der wesentliche Vorteil der CD-Umsetzung ist die durchgehende Sprachausgabe, sofern Ihr PC mit einer Soundblaster-kompatiblen Karte ausgestattet ist. Durch dieses »Talkie«-Feature wirkt das Spiel noch mehr wie in interaktiver Zeichentrickfilm. LucasArts heuerte sehr gute Sprecher für die einzelnen Parts an; insbesondere Dr. Fred und Purpur-Tentakel sind hervorragend synchronisiert worden. Wer auf deutsche Texte Wert legt, muß sich noch etwas gedulden. Die vorliegende US-Version bietet englische Sprache; auf Wunsch kann man englische Texte zuschalten. Eine deutsche CD-ROM-Fassung (inklusive übersetzter Sprachausgabe) ist in Arbeit und soll noch im Herbst erscheinen.

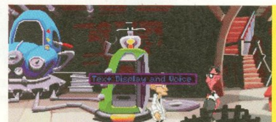
Weitere Vorteile der CD-ROM-Umsetzung: Sie belegt nur eine Handvoll Kilobyte Festplatten-Kapazität für Spielstände, während sich die Diskettenversion mit etwa 14 MByte auf der Hard Disk breit macht. Als Bonus-Tracks packte LucasArts ein paar kurze, leider nicht spielbare Demoversionen anderer Programme auf die CD. Sie bekommen so kleine Häppchen von Sam & Max, der neuen Indy/Atlantis-Version für CD-ROM sowie von Rebel Assault zu sehen – vor allem letztere Demo ist ein optischer Leckerbissen.

(hl)

HEINRICH LENHARDT

Langsam kommt der CD-Nachschub auf Touren. Erfreulich flott präsentiert LucasArts die Silberling-Version seines aktuellen Spitzen-Adventures; eine deutsch synchronisierte Fassung soll in wenigen Wochen folgen. Wer vor Filmen im englischen Original nicht zurückschreckt, kann sich jetzt schon auf die US-Version des »sprechenden Tentakels« stürzen. Die Dialoge wurden mit erstklassigen Sprechern besetzt; die ohnehin hohe Qualität bei Musik und Effekten wurde nochmals gesteigert.

Die CD-Nachladezeiten fallen zum Glück kaum ins Gewicht. Sie sind nur minimal langsamer als von Festplatte und weit vom roten »Nerv!«-Bereich entfernt. Nett, daß ein paar Demo-Versionen als Zugaben spendiert wurden; leider sind sie nicht spielbar, sondern nur zum Angucken. Von der Sprache abgesehen hat LucasArts keine zusätzlichen Überraschungen geboten; deshalb ist unsere Gesamtwertung kompatibel mit der Punktzahl für die Diskettenversion. Day of the Tentacle ist sowohl auf Floppy als auch auf CD ein Adventure-Meisterstück.





Alle Dialoge werden jetzt gesprochen; auf Wunsch kann man sich die Texte auch zusätzlich anzeigen lassen

DAY OF THE TENTACLE (CD-ROM-VERSION)

❑ PC/XT
❑ EGA
■ AdLib/Soundbl.
■ Tastatur
❑ 286
■ VGA
■ Roland
■ Maus
■ 386/486
❑ Super VGA
■ General Midi
■ Joystick

Spiele-Typ	Adventure
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch (viel!) wie die Sprachausgabe; synchronisierte dt. CD-Version in Vorbereitung)
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut

Freies RAM: min. 530 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: wenige KByte für Spielstände
Besonderheiten: Alle Texte werden bei der CD-Umsetzung gesprochen; auf Wunsch zusätzliche Textanzeige.
Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

93



Wurde ein Level geschafft, bekommen Sie links unten den Zugriffs-Code für die nächste Stufe verraten

GOBLIIINS
FÜR CD-ROM

Das erste Abenteuer der wunderbaren Wusel-Wichtel vom Stamme der »Gobliiins« erlebt seine CD-Neuauflage. Mit List, Tücke und Humor führen Sie das Helden-Trio ans Ziel.

König Angoulfare leidet unter einem bösen Voodoo-Zauber und verstört seine Untertanen mit heftig wechselnden Kicher- und Pein-Phasen. Damit ein guter Magier den Fluch beseitigen kann, benötigt er vier sagenhafte Gegenstände, die unter größten Gefahren erst einmal geborgen werden müssen. Das ist ein Fall für die »Gobliiins« Oups, Ignatius und Asgard. Jeder der drei putzigen Trolle beherrscht ein anderes Talent: Ignatius kann mittels Magie Gegenstände verwandeln, Grobian Asgard klettert und kloppt, während Oups als einziger Gegenstände aufsammeln und benutzen darf. Durch den Wechsel zwischen den drei Helden und das Einsetzen ihrer Talente knackt man munter Puzzles und arbeitet sich Bild für Bild voran.

Diese humorvolle Kombination aus Denkspiel und Adventure erfreut sich in der Disketten-Sparte größter Beliebtheit; auf diesem Medium haben es die Gobliiins bereits auf zwei Spiele gebracht und der dritte Teil folgt in Kürze. Als Auftakt einer Reihe von erweiterten CD-Umsetzungen hat Hersteller Coktel Vision jetzt die erste Folge aufs Silberscheibchen geschaufelt.

Verbessert wurde lediglich die Akustik. Hintergrundmusik und Soundeffekte werden direkt von der CD gelesen und klingen entsprechende gut. Allein das nervenverschleißende Tippelgeräusch der herumlaufenden Gobliiins wird echt rustikal über den PC-Beeper wiedergegeben. Die groß angekündigte deutsche Sprachausgabe läßt sich nur sporadisch vernehmen. Im ganzen Spiel gibt es eine Handvoll von Zwischenbildern, bei denen mit zwei, drei Sätzen der Handlungsverlauf erzählt wird. Lediglich diese Kommentare ertönen als Sprachausgabe; während des eigentlichen Spiels knödeln die Gobliiins weiterhin ihr unverständliches Fantasy-Idiom vor sich hin. Die Grafik- und Programmdaten müssen auf Festplatte installiert werden, wo sie fast 4 MByte verschlingen.

An Bonustracks spendierte Coktel Vision einige Demos aktueller Diskettentitel, die aber alle nicht spielbar sind. Zum angucken gibt's Vorführungen von Gobliiins 2 + 3, Lost in Time, Ween und Inca. **(hl)**

Dieser Hexenmeister verlangt von uns die Schätze der Erde, den Erzgeist, den Trunk von Arachnide und die kahle Pflanze... und dies, um unseren König zu heilen.

Wenig Sprache, dafür deutsch: Lediglich solche sporadisch auftauchenden Zwischentexte werden gemurmelt

HEINRICH LENHARDT

Gobliiins ist ein schönes und vor allem witziges Spiel, aber diese halbherzige CD-ROM-Umsetzung bietet keine nennenswerten Verbesserungen. Alle Tugenden kennt man auch schon von der Diskettenvorlage: originelle Spielidee, spaßige Comic-Grafik und Puzzles von gehobener Knackigkeit. Sehr erheiternd die Tatsache, daß das Programm nicht von CD lauffähig ist, sondern auf jeden Fall ein paar MByte Festplatten-Kapazität abknapst.
Die in Kürze erscheinende CD-Version von Gobliins 2 könnte sich in punkto Sprachausgabe mehr lohnen, da dieses Programm textlastiger als sein Vorgänger ist. Gobliiins-liebende CD-ROM-Besitzer sollten auf jeden Fall das Erscheinen der Fortsetzung abwarten; Numero eins entlockt dem neuen Speichermedium keine nennenswerten Vorteile.



Nur durch Teamwork meistern unsere drei Helden die gruseligen Gefahren dieser Höhle

GOBLIIINS (CD-ROM-VERSION)

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Coktel Vision
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch (auch deutsche Sprachausgabe); gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 540 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte

Besonderheiten: Bis auf den Sound mit der Disketten-Version identisch. Level-Anwahl per Paßwort-System.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



SUPERBILLIG
Software Discount Mann

Händler-anfragen erwünscht!

INSELSTRASSE 9 · 55116 MAINZ (alt: 6500) · LADENGESCHÄFT: KÖTHERHOFSTR. 1

INHABER: CHRISTIAN MANN

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher,** also an Euch.

Bitte wählen Sie: (06131) 238027/238029/238085 - Fax: (06131) 238062

Syndicate	**Amiga / PC**	**DM 64,90**	**DM 79,90**
Freddy Pharkas	**PC**	**DM 64,90**	
Pirates Gold	**PC**	**DM 84,90**	
Day of the Tentacle	**PC**	**DM 74,90**	
X-Wing Data	**PC**	**DM 44,90**	
Starwing, dt.	**SNES**	**DM 99,90**	
Aces over Europe	**PC**	**DM 79,90**	
Super Turrican, US.	**SNES**	**DM 99,90**	

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, Atari, CD-Rom, C-64, Schneider, Lynx, Game Boy usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele die es noch nicht gibt entgegen. Lieferung bei Vorkasse: 7,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
1869	DV	69,90	79,90
A-Train	DV	79,90	89,90
A. T. A. C.	DA	69,90	84,90
Abandones Places 2	DV	64,90	79,90
Aces over Europe	DV	a. A.	79,90
Aces of the Pacifik			69,90
Aces of the Pacific + Data	DV		79,90
Aces Miss. Disk	DA		39,90
Alone in the Dark	DV		89,90
Arabian Nights		64,90	
Armour Geddon 2	DA	64,90	a. A.
B-17 Flying Fortress	DA	64,90	84,90
B. C. Kid	DA	59,90	
Bard's Tale Cons. Set	DA	59,90	59,90
Battle Chees 4000	DA		69,90
Battle Isle Data 2	DA	49,90	34,90
Battle Team	DA	64,90	69,90
Battle Team + Data 2	DA	114,90	104,90
Betrayal at Krondar			69,90
Birds of Prey	DA	69,90	74,90
Bitmap Br. 1	DA		54,90
Body Blows		54,90	
Bundesliga Man. Prof.	DV	64,90	64,90
Burrasic Park		a. A.	a. A.
Burning Steel	DV		79,90
Burntime		a. A.	a. A.
Buzz			89,90
Campaign	DV	79,90	74,90
Car and Driver	DA		74,90
Castles 2	DA		69,90
Chaos Engine	DA	49,90	
Civilization	DV	74,90	84,90
Comanche	DV		84,90
Comanche Data	DV		54,90
Comanche + Data	DV		129,90
Combat Air Patrol	DA	64,90	
Combat Classics	DA	59,90	64,90
Das schwarze Auge	DV	74,90	79,90
Day of Tentacle	EV	a. A.	74,90
Day of Tentacle	DV		89,90
Der Patrizier	DV	69,90	79,90
Desert Strike	DA	59,90	
Die Schöne und das Biest	DV		79,90
Dogfight	DA		89,90
Doom			a. A.
Dream Team	DA	54,90	59,90
Dragon's Lair 3	DA	59,90	64,90
Dune 2	DV	59,90	64,90
Eishockey Manager	DV	64,90	74,90
Elisabeth 1.	??	a. A.	a. A.
Elite 2	DA		a. A.
Eye of Beholder 2	DV	79,90	79,90
Eye of Beholder 3	DV	74,90	79,90
F-15 Strike Eagle 3	DA		89,90
Falcon 3.0	DA		84,90
Falcon 3.0 Mission 1	DA		64,90
Fields of Glory	??		89,90
Fire & Ice	DA	54,90	59,90
Flashback	DV	64,90	69,90
Formula 1 Grand Prix	DA	74,90	89,90
Freddy Pharkas	DV		64,90
Front Page Football	DA		74,90
Goal!	DA	54,90	a. A.
Goblins 2		59,90	64,90
Gunship 2000	DA	64,90	84,90
Gunship 2000 Senario			59,90
Hannibal	DV	69,90	79,90
Harrier Jump Jet	DA		89,90
History Line 14/18	DV	79,90	79,90
Humans		54,90	54,90
Humans Race	DV	69,90	79,90
Inca	DV		89,90
Indiana Jones 4	DV	79,90	84,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
Island Dr. Brain	DV		74,90
Jonathan	DV	79,90	79,90
Jordan in Flight	DA		74,90
KGB	DV	59,90	64,90
Kings Quest 6	DV		79,90
Lands of Lore	??	a. A.	a. A.
Leather Goddeses 2	DA		84,90
Legend of Kyrandia 1	DV	59,90	74,90
Legend of Kyrandia 2	DV	a. A.	a. A.
Lemmings 2	DA	64,90	79,90
Links 386 Pro	DA		89,90
Links Banff			44,90
Links Barton Creek			39,90
Links Bay Hill			39,90
Links Belfry			44,90
Links Bountiful		39,90	39,90
Links Firestone		39,90	39,90
Links Hyatt Dorado			44,90
Links Mauna Kea			44,90
Links Pinehurst			39,90
Links Tron North			39,90
Lion Heart	DA	59,90	
Lost Treas. 1		84,90	89,90
Lost Treas. 2			69,90
Lotus Comp. (1, 2, 3)	DA	59,90	
Mad TV	DV	69,90	79,90
Might & Magic 3	DV	69,90	
Might & Magic 4	DV		59,90
Might & Magic 5	DV		a. A.
Monkey Island 1	DV	69,90	79,90
Monkey Island 2	DV	79,90	79,90
Monster Bash	??		a. A.
Morph		49,90	
Nick Faldo Golf	DA	79,90	
Nigel M. World Champ.	DA	59,90	64,90
No. Collection	DV	69,90	79,90
Patriot	DA	a. A.	74,90
Penthouse Hot Numbers	DA	39,90	39,90
Pinball Dreams	DA	49,90	54,90
Pinball Fantasiea	DA	59,90	a. A.
Pirates Gold	??		84,90
Populous 2	DA		74,90
Populous 2 Plus	DA	69,90	
Premiere Manager		54,90	59,90
Quest of Glory 3		69,90	
Railroad Tycoon	DA	79,90	84,90
Reach for the Skies	DA	59,90	64,90
Red Baron	DV		74,90
Return of Phantom	??		89,90
Ringworlds	DA		74,90
Roma AD 92	DV	69,90	
SWOTL			74,90
SWOTL Datas			a. A.
Sensible Soccer 92/93	DA	49,90	54,90
Shadow of the Beast 3	DA	29,90	
Shadow of the Comet	DV		84,90
Sherlock Holmes	DV		79,90
Shuttle	DA	54,90	64,90
Silent Service II	DA	74,90	74,90
Sim Life	DV	a. A.	79,90
Space Hulk	DA	69,90	79,90
Space Quest 5	DV	a. A.	69,90
Street Fighter 2	DA	59,90	64,90
Strike Commander	DA		79,90
Strike Commander Speech	DA		39,90
Strike Commander + Speech	DA		119,90
Stunt Islands	DA	a. A.	89,90
Superfrog	DA	49,90	
Syndicate	DV	64,90	79,90
Task Force 1942	DA		89,90
Terminator 2029			89,90
The Greatest	DV	59,90	64,90
The Legacy	DV		79,90

Programm		Amiga	PC
		DM	DM
The Lost Vikings	DV	64,90	74,90
Tornado		a. A.	a. A.
Transarctica	DV	54,90	54,90
Trolls	DA	49,90	49,90
Ultima 6	DA	59,90	
Ultima 7	DV		79,90
Ultima 7 Data			49,90
Ultima 7 II	DA		79,90
Ultima Underworld 1	DA		69,90
Ultima Underworld 2	DA		74,90
Unlimited Adventures	??	a. A.	a. A.
Veil of Darkness			79,90
WWF European Rampagne		54,90	59,90
Walker	DA	64,90	a. A.
Whale's Voyage	DV	64,90	74,90
War in the Gulf	??	69,90	74,90
Wing Commander 1		34,90	54,90
Wing Commander 1	DV	44,90	49,90
Wing Commander 1 Del. E.	DA		84,90
Wing Commander 2	DV		79,90
Wing Commander 2 Op. 1	DA		44,90
Wing Commander 2 Op. 2	DA		44,90
Wing Commander Speech			39,90
Wizardry 7	DV	84,90	84,90
X-Wing	DA		84,90
X-Wing Data	DA		44,90
X-Wing + Data	DA		124,90
Xenobots	DA		74,90
Zool	DA	39,90	54,90

CD-Rom

7th Guest	129,90
Battle Chess	a. A.
Chessmaster 5 Billion and One	89,90
Der Patrizier	89,90
Inca	104,90
Indiana Jones 4	a. A.
Legend of Kyrandia	a. A.
Space Quest 4	74,90
Hot News	29,90

Mega Drive

Alien 3	dt	99,90
Flashback	dt	109,90
Shining Force	US	a. A.
Tiny Toons	dt	94,90

Super NES

Alien 3	dt	119,90
B.O.B.	dt	104,90
Bubsy	US	119,90
Desert Strike	dt	104,90
Final Fight 2	US	114,90
Jimmy Connors Tennis	dt	109,90
Jungle Strike	US	a. A.
Star Wing	dt	99,90
Street Fighter	dt	89,90
Super Bomberman	US	a. A.
Super Mario Kart	dt	89,90
Super Propotector	dt	109,90
Super Star Wars	dt	119,90
Super Turrican	US	99,90
Techmo NBA Basketball	US	119,90
Tiny Toons	dt	114,90
Ultima 6	US	a. A
Wing Commander	dt	129,90
Wing Commander Special Operations	dt	129,90
WWF 2 Royl Rumple	dt	129,90

Soundkarten/Zubehör

Sound Blaster 16	399,00
Sound Blaster 16 ASP	479,00

Joystick

Gravis Pro	79,90
Thrust Master	149,90
Gamepad	44,90



Übersicht ist nicht gerade Chess Maniacs Stärke: Hier ist die Spielsituation kaum zu erkennen.

CHESS MANIAC

Schach auf die frech-frivole Art: Beim Chess Maniac hauen sich die Figuren gegenseitig in die Pfanne.



Der Chess Maniac ist ein alter Mann namens Paul, der am liebsten Damenunterwäsche trägt, sich mit billigem Fusel vollaufen läßt und für sein Leben gern Schach spielt. Damit er nicht verliert, benutzt er jeden gemeinen Trick, um seine Gegner abzulenken.

Spectrum Holobyte präsentiert uns mit »Chess Maniac 5 Billion and 1« eine Umsetzung dieses schillernden Charakters. Gesponsort wird das ganze von der amerikanischen Zeitschrift »National Lampoon«, einer Art »Titanic« für Arme, die sich hauptsächlich durch Holzhammer-Humor auszeichnet. Chess Maniac lehnt sich stilistisch an die Battlechess-Spiele von Interplay an: Die Schachfiguren sind animierte Personen, die über das Brett wandeln und sich gegenseitig verprügeln. Diese Kämpfe gehorchen allerdings weiterhin den Schachregeln; Sie können also nicht mit dem Joystick eingreifen und einer eigentlich geschlagenen Figur unter die Arme greifen. Wem diese Späßchen nicht gefallen, der kann auf ein »normales« Schachbrett zurückgreifen.

Die plumpen Animationen wurden mit echten Schauspielern gefilmt und digitalisiert

In der 3D-Darstellung ist das Spielfeld von schräg oben zu sehen. Die Figuren werden bewegt, indem Sie die Figur mit der Maus anklicken und auf ein neues Feld bewegen. Wenn eine Figur eine andere schlägt, wird ein Ausschnitt des Spielbretts herangezoomt und eine sekundenlange Animation abgespielt. Nach fast jedem Ihrer Züge gibt der Chess Maniac Ihnen einen Kommentar, indem er ein Flugzeug mit einem Nachrichten-Banner über den Schirm fliegen läßt. Wenn Sie die »Cheating«-Option eingeschaltet haben, versucht der Maniac auch, Sie nach Strich und Faden zu betrügen. So läßt das Programm auf dem Bildschirm wogende Busen erscheinen oder einen Hund über das Brett laufen, der an einer Ihrer Figuren sein Beinchen hebt.

Während Sie verwundert auf diese Animationen starren, versucht der Maniac ein paar Figuren zu vertauschen. Nur wenn Sie rechtzeitig auf eine Taste drücken, können Sie diesen üblen Trick unterbinden.

Ansonsten wird das Standard-Repertoire von PC-Schachprogrammen geboten: Mehrere einstellbare Schwierigkeitsgrade, das Laden und Speichern von Spielständen, Zuglisten und eine wesentlich übersichtlichere, zweidimensionale Brett-Darstellung. Chess Maniac ist sowohl in einer CD-ROM- wie in einer Disketten-Version lieferbar; beide sind aber bis auf das letzte Byte identisch. Für Fans des Programms hat Spectrum schon weitere Figuren-Sets und Grafiken als Zusatzdisks angedroht. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Interplay zeigt uns seit mehreren Jahren mit der Battlechess-Serie, wie ein grafisch attraktives Schachspiel aussehen kann. Und was macht Spectrum? Hier wird ein Multimegabyte-Müll abgeliefert, wie ich ihn in meinem Leben noch nicht gesehen habe.
Vom Inhalt mal ganz abgesehen, ist die technische Umsetzung einfach scheußlich. Die Auflösung ist grob, die Farbwahl zu grell. Dadurch sind die Schachfiguren in vielen Fällen gar nicht zu erkennen. Zur »Übersicht« kann man sich das Feld mit ein paar Fenstern zukleistern, die dann Teile des häßlichen 3D-Bretts verdecken. An »Gags« haben die Programmierer vom simulierten Absturz bis zu absichtlich nicht eingebauten Features (»...uns ist zum Schluß das Geld ausgegangen...«) keine Peinlichkeit ausgelassen.
Dann sind da noch die Animationen selbst, in denen sich die Schachfiguren gegenseitig in die Weichteile treten – wie witzig! Wenn Sie Bud Spencer-Filme für den Höhepunkt abendländischen Humors halten, wird Ihnen der Chess Maniac vielleicht gefallen. Einen Lacher wert ist allenfalls die Tatsache, daß die Programmierer sogar bei der nicht kopierbaren CD-ROM-Version eine Handbuchabfrage eingebaut haben.



CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

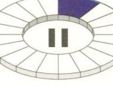
❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

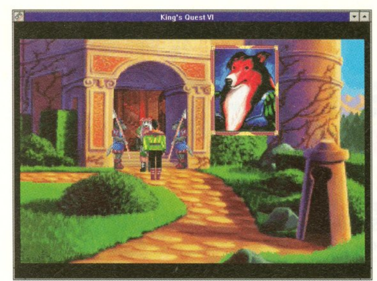
Spiele-Typ	Schachprogramm
Hersteller	Spectrum Holobyte
Ca.-Preis	DM 130,-
Kopierschutz:	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 560 KByte + 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 27 MByte (Disketten-Version) bzw. 1 MByte (CD-ROM-Version)

Besonderheiten: CD-ROM-Version und Disketten-Version sind identisch

Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA



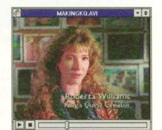


Die neue CD-Version von Kings Quest VI läuft auch unter Windows und bietet dann leichte Grafik-Verbesserungen.

KINGS QUEST VI (CD-ROM)

Bisher hatten die Sierra-CD-ROMs nur Sprachausgabe zu bieten; mit Kings Quest VI drehen die Programmierer den Multimedia-Anteil hoch.

Prinz Alexander hat ein nur zu verständliches Problem: Er ist verliebt. Die Angebetete, Prinzessin Casima, wohnt allerdings in einem Land, das auf keinem Globus verzeichnet ist. In einer Vision kann er jedoch den Sternenhimmel über Casima sehen und als gelehriger Königssohn daraufhin die Position des unbekannten Landes feststellen. Eine lange Reise und einen Schiffbruch später steht Alexander tropfnass und mittellos an einem fremden Strand. Weitere kleine Rückschläge auf der Brautsuche: Casima ist schon vergeben (an einen mysteriösen Thronräuber), Alexander wird zum Vogelfreien und die heimwärts tuckernde Fähre ist für die nächsten Jahrzehnte stillgelegt. Also heißt es Puzzles lösen um das Land zu befreien, den Heimweg zu finden und die Liebste für sich zu gewinnen.



Ein netter Bonus-Track: In einem Windows-Video können Sie die Entstehungsgeschichte der Kings Quest-Spiele erleben.

»Kings Quest VI« von Sierra haben wir in PC Player 1/93 schon ausführlich getestet. Nach einem dreiviertel Jahr weiterer Entwicklungszeit gibt es nun eine erweiterte CD-ROM-Version. Auf neue Puzzles oder Szenen müssen Sie zwar verzichten; dafür gibt es aber Sprachausgabe satt (auf Englisch) und keine Texte auf dem Bildschirm mehr. Außerdem wurde die Intro-Sequenz um einige Minuten verlängert. Zu guter Letzt befinden sich auf der CD eine DOS- und eine Windows-Version; unter Windows werden die Animationen von den Sprechern in hochauflösender Grafik angezeigt; der Rest des Spieles ist in beiden Versionen identisch. Als Bonustracks gibt es Demos von ein paar andere Sierra-Spielen sowie ein fünfminütiges Video »The Making of Kings Quest«, das aber nur unter Windows angesehen werden kann.



In der DOS-Version müssen Sie sich mit den normalen VGA-Grafiken (links) zufrieden geben. Super VGA (rechts) gibt es nur unter Windows, und da auch nur bei den Sprecher-Animationen

Die zu Redaktionsschluß im Handel erhältliche Version hatte übrigens einen schwerwiegenden Mangel: Da eine deutsche Anleitung beiliegt, welche die deutschsprachigen Lösungen zu einigen Puzzles enthält (man könnte dazu auch Handbuchabfrage sagen), sind die im Programm englischen Puzzles natürlich nicht lösbar; verzweifeln Sie also nicht, sondern fordern Sie bei Sierra ein englisches Buch an, um weiterspielen zu können. **(bs)**



BORIS SCHNEIDER

Man kann's mit Multimedia auch übertreiben. Bei Kings Quest VI wird wirklich alles gesprochen, auch Sätze wie »Alexander has not been invited to touch or take the roses« vom Sprecher aus dem Off, wenn Sie eine Rose nehmen möchten. Dadurch wirkt der durch und durch edle, nette, selbst den Bösewichten gegenüber höfliche Charakter von Alexander nur noch lächerlicher. Eltern könnten ihn lediglich als Vorbildfigur für ihre Kinder nutzen, aber für einen kernigen Adventure-Spieler wirkt das Ganze nur noch komisch. Die Tatsache, daß Kings Quest VI mit logischen Puzzles nicht gerade um sich wirft, hat sich in der CD-Version auch nicht geändert. Daß Sierra es nicht fertig bringt, HiRes-Grafik unter DOS darzustellen, während jede andere Firma VESA-kompatible Spielen entwickelt, ist schon seltsam. Und während Lucasfilm und Westwood entweder deutsche Sprache oder deutsche Texte auf dem Bildschirm anzeigen, bleibt Sierra rein Englisch, obwohl doch die Übersetzung vorhanden wäre.

Das einzig Deutsche in unserer Packung war die Anleitung: So was Dummes aber auch, denn ohne englische Anleitung kommt man nicht durch die von vorneherein nervige, als Puzzles getarnte Handbuchabfrage.



KINGS QUEST VI (CD ROM)

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	■ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

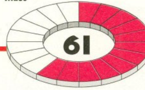
Spiele-Typ	Grafikadventure
Hersteller	Sierra
Ca.-Preis	DM 135,-
Kopierschutz	getarnte Handbuch-Abfrage
Anleitung	Deutsch; (englisches Handbuch notwendig)
Spieltext	Englisch (mit Sprachausgabe), schwer
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

RAM-Minimum: 580 KByte freier Speicher

Festplattenplatz: nur für Spielstände

Besonderheiten: Windows- und DOS-Version; teilweise Super-VGA nur unter Windows; mehrere zusätzliche Demos auf der CD

Wir empfehlen: 386er (33 MHz) mit Maus



DIE PC PLAYER-DISKETTE

3D-Action in der Spectre-Welt, während Lollypop in der Spielzeugfabrik festhängt – oder wagen Sie sich zuerst an die neuen Puzzles von Incredible Machine?

WAS SIE BRAUCHEN

Die Programme auf unseren Disketten benötigen in der Regel folgende Hardware-Konfiguration:
- **386- oder 486-PC mit 3,5-Zoll-HD-Diskettenlaufwerk, Festplatte, Maus, VGA-Grafikkarte und 640 KByte RAM.**
- **Das Installations-Menü auf der Diskette rufen Sie durch Eingabe von »START« auf.**

Alle Monate wieder bietet PC Player eine stramm vollgepackte Service-Diskette mit unterhaltsamen und nützlichen Programmen rund ums PC-Entertainment an.

Für 8 Mark (inklusive Porto- und Versandkosten) liefern wir Ihnen eine High-Density-Diskette im 3,5-Zoll-Format, die es in sich hat.

Bitte beachten Sie, daß wir keine 100-prozentige Garantie übernehmen, was die Kompatibilität der einzelnen Programme mit ihrem System angeht. Wir können diesbezüglich auch keinen Support gewähren. Sollte eine Diskette hingegen schlichtweg defekt sein, dann kann man sie natürlich bei der Bestelladresse umtauschen.

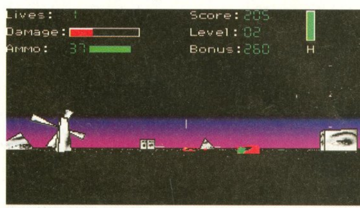
Auf der neuen Diskette zu Ausgabe 9/93 finden Sie folgende Attraktionen:

Grübel, grübel: The even more Incredible Machine

10 Levels mit der even more Incredible Machine

Krokodile, Staubsauger und Miezekatzen: Mit »The (even more) Incredible Machine« hat Dynamix eine lohnende Neuauflage seines Denkspiels vorgelegt. Zur dieser neuen, verbesserten Version gibt es eine tolle spielbare Demo. Knobeln Sie sich durch 10 Levels voller diabolischer Physik-Puzzles, Prädikat: »zum Haare raufen«. Mehr zu diesem Programm im Testteil von PC Player 8/93.

3D-Action bei »Spectre«



Fetz, Knall: Spectre gibt Gas

Dieses neue 3D-Actionspiel werden wir in der nächsten Ausgabe ausführlich vorstellen. Seine Spezialität ist der Netzwerk-Modus: Mehrere Spieler können sich beschaulich beballern. Die Demo auf unserer Diskette ist nur für einen einzelnen Spieler gedacht, erlaubt aber einen guten Eindruck von Grafik, Steuerung und Spielgefühl.

Lollypop-Level



Hip, hop: Rainbow Arts' Hüpfspiel Lollypop

In Kürze will Rainbow Arts sein herziges Actionspiel »Lollypop« veröffentlichen. Bei der spielbaren Schnupperversion können Sie vorab schon mal eine Runde hüpfen und ballern. Die Puppe Lolly wuselt durch eine Spielzeugfabrik; am Ende dieser Demo erwartet sie ein ebenso kuscheliger wie gefährlicher Stoffgorilla. Ob des grafischen Aufwands benötigt diese Demo neben einem 386er mindestens 1 MByte RAM. **(hl)**

SO WIRD BESTELLT

Schriftlich:

Bitte füllen Sie den Bestellcoupon links vollständig aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse:

Erdem Development
PC PLAYER Diskettenservice
Postfach 10 05 18
80079 München

Telefonisch und per Fax:
Unsere »Call-a-Disk«-Hotline nimmt wochentags zwischen 10 und 18 Uhr Ihre Bestellung gerne entgegen. Bitte wählen Sie die Nummer (089) 427 1039. Alternativ können Sie Ihre Bestellung per Fax an folgende Nummer schicken: (089) 423 608.

BESTELLCOUPON

JA, ich möchte folgende PC PLAYER-Diskette(n) zum Preis von DM 8,- pro Stück (inklusive Porto und Versand) bestellen (bitte zutreffendes ankreuzen):

❑ Ausgabe 09/93
❑ Ausgabe __/93
❑ Ausgabe __/93

Meine Adresse:

Name, Vorname:

Straße, Hausnummer:

PLZ, Ort:

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
❑ Bankabbuchung (kein Sparkonto!)

Bankleitzahl:

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

Kontoinhaber:

❑ Scheck über DM 8,- liegt bei
❑ Per Nachnahme (zzgl. DM 7,– Nachnahmegebühr)
❑ Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse mit Euroscheck oder Postanweisung (zzgl. DM 7,-)

Datum, Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)
Bitte diesen Bestellcoupon vollständig und deutlich lesbar ausfüllen.


STAR Killer
FOLGE 49
PEINLICH, PEINLICH: DAS TENTAKEL HAT MACROSOFT-BOSS BILL BATES MIT EINEM LUNCHPAKET VERWECHSELT. NUR GUT, DASS ES EINEN ROBOTER-DOPPELGÄNGER GIBT, DEN DR. BOBO EBEN MAL SCHNELL UMPROGRAMMIERT HAT..
»UNDER NEW MANAGEMENT«
ZEICHNUNG: ROLF BOYKE
TEXTE: HEINI LENHARDT BOBO SCHNEIDER




DER BILL BATES-TERMINATOR WIRD VON DER STARKILLER-CREW ZUR MACROSOFT-ZENTRALE ZURÜCKGEBRACHT
HIER SIND SIE ZUHAUSE!
MAKRO
MR. BATES!
TÖT...


WIR WOLLEN NUR DEN GUTEN MANN HIER ABSETZEN... ER HATTE SICH VERLAUFEN UND GEHÖRT WOHL HIER HER...
NICHT TÖT-EN! SEIN NUN MISTER BATES.!
EINVERSTAND-EN


UND DIE UMPROGRAMMIERUNG DES TERMINATORS IST SICHER GELUNGEN?
EXTRAORDINÄR ZUFRIEDENSTELLEND... IM RAHMEN DER UMSTÄNDE ZUMINDEST...
TRANTOR HABEN GEMACHT FEIN-TUNING!
UND SO...
MR. BATES

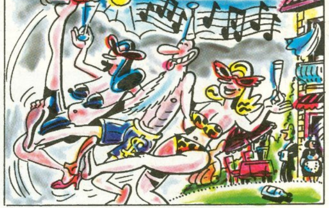

...NIMMT DER TERMINATOR DIE STELLE VON BILL BATES EIN. MIT VERBLÜFFENDEM ERFOLG!
PROGRAMMIER-EN!
JAWOLL MR. BATES!
JAU
GEHT KLAR


KALKULIER-EN!


VERKAUF-EN
IPM
MacroSoft WÖRD VERS. 200.1
MacroSoft HEXE!


DIESER KLEINE AUSTAUSCH WIRKT SICH NATÜRLICH AUF DAS RAUM-ZEIT-KONTINUUM AUS. DURCH DAS HARTE MANAGEMENT WIRD MACROSOFT NOCH MÄCHTIGER UND »BILL BATES« KÜMMERT SICH PERSÖNLICH UM DIE RAUBKOPIERER-PROBLEMATIK...
DER NEUE
SOFTWARE-PIRAT IM GEBÜSCH!
TÖT-EN!
YOHOO


ICH HABE DAS DUMPFE GEFÜHL, DASS UNS DIE ZEITSTRÖME NICHT GÜNSTIG GESONNEN WAREN...
KLAPPE!
HOMO DUPLICATUS GEFÄHRDETE ART


...SO DASS 100 JAHRE SPÄTER DIE LETZTEN RAUBKOPIERER EIN BESONDERS SCHMÄHLICHES DASEIN FÜHREN MÜSSEN. AM HÄRTESTEN TRIFFT ES ABER DR. BOBO, DER SICH VON DEN BOBOLOCK-TANTIEMEN EINEN GERUHSAMEN LEBENSABEND LEISTEN WOLLTE...


...DOCH INFOLGE DER DIVERSEN ZEITPARADOXA WEITERHIN ZUM TARIFLOHN FÜR STARKILLER ARBEITEN MUSS.
MEIN HERR, SIE WERDEN NICHT FÜRS TRÄUMEN BEZAHLT!
POF
PLOP


WENIGSTENS IST STARKILLERS CREW WIEDER GLÜCKLICH VEREINT...
KLAPPE!
NEUES MANAGEMENT BEI MACROSOFT BILL BATES MIT NEUEM FÜHRUNGSSTIL!
KAUF-EN!


...JETZT HABEN WIR UNS ABER WIRKLICH EINEN URLAUB VERDIENT!
HUI ERLEBEN SIE DIE EXPLOSION DES TODESSTERNS GRUPPENRABATT
ABER NÄCHSTES MAL SEIN FOLGE 50! BRAUCHEN FÜR GROSSES JUBILÄUM VIEL ACTION UND AUFREGUNG!
NICHT DOCH! FOLGE 50 WIRD RUHIG UND BESINNLICH AM STRAND VON NOVA 9 VERBRACHT!
NOVA 9


OOOH, UND ICH DACHTE, WIR PLÜNDERN UND BRANDSCHATZEN ZUR ABWECHSLUNG MAL WIEDER EIN WENIG...
KLAPPE!
FORTSETZUNG FOLGT

ISHAR 2

Ischia ist out; Fantasy-Rollenspieler buchen das Urlaubsdomizil auf Ishar. Die Reisegruppe umfaßt fünf Charaktere und steuert im Laufe ihrer Abenteuer sieben sehenswerte Inseln an.



Diesen Untoten ist mit normalen Waffen schwer beizukommen

Da können Sie Krogh und seine bösen Buben im Rollenspiel »Ishar« noch so gründlich besiegt haben: Sobald die Verkaufsabteilung des Herstellers »Fortsetzung!« ruft, lassen sich die Spieldesigner eiligst neues Unheil einfallen, um eine Rückkehr in die bekannten Gefilde zu rechtfertigen. Was hätten Sie denn gerne als würdigen Anlaß? Da die verrückten Zauberer gerade auf ihrem Betriebsausflug sind, empfiehlt sich ein böser Dämon als Oberschurke (»...dieses Modell wird gerne genommen«). Auf einer der Inseln rund um Ishar befindet sich das Hauptquartier der Lumpen, welche die brave Bevölkerung mit einer Droge dahinraffen.

Basisdemokratische Einigung: Der Bewerber darf sich der Party anschließen

Als Retter vom Dienst klappern Sie im Spielverlauf alle sieben Inseln ab, von denen jede grafisch einem anderen Thema gewidmet ist. Doch ganz alleine sollte man sich nicht in die Dungeons, Städte, Sümpfe, Eiswüsten und Gebirge stürzen. Der einsame Held, mit dem Sie »Ishar 2« beginnen, wird schon vom erstbesten Wegelagerer verdroschen. Also spurtet man nordwärts zu einer Siedlung. Wie schon beim Vorgänger rekrutiert man Party-Mitglieder in der Regel aus Kneipen. Alle Bewerber um die insgesamt fünf Plätze Ihrer Kampfgruppe stellen sich vor. Studieren Sie die Werte und Berufe der Kandidaten, um dann die optimale Ergänzung für das Team zu wählen.

Spielablauf und Bedienung erinnern am ehesten an die »Beholder«-Rollenspiele. Das Szenario wird per 3D-Perspektive serviert, durch das man sich Feld für Feld vorruckt. Lauert im Unterholz ein mißgestimmter Ork, wird natürlich



Magische Gegenstände haben ihren Preis

HEINRICH LENHARDT

Grafisch gehörten die Silmarils-Künstler schon immer zu den begnadeteren Vertretern ihrer Zunft: Kein sanftes 3D-Scrolling Marke »Underworld«, aber gefällig illustrierte Inselwelten. Auch an der Bedienung soll der Spielspaß nicht scheitern; hat man sich erst einmal gemerkt, welche Submenüs hinter den dezenten Pfriemel-Icons lauern, klickt es sich flott.

Beim Kämpfen hat man's mit dem Hektikfaktor übel übertrieben. Freund und Feind hauen in so kurzen Abständen zu, daß man sich eine Dauerfeuertaste für seine Maus wünscht.

Vom taktischen Element des Beholder-Kampfsystems, wo jede Waffe erst nach einer individuellen Wartepause wieder eingesetzt werden kann, bleibt hier nicht viel übrig. Das Szenario hat den Charme eines Potemkinschen Dorfes: Hinter vielen Türen ist rein gar nichts; die wenigen interessanten Lokalitäten muß man durch mühsames Abklappern und Kartenstudium herausfiltern.

Ishar 2 hat auch Schwierigkeiten mit der Spielatmosphäre; motivierend wirkt vor allem die Aussicht auf die neuen Insel-Grafiken, doch zwischendurch gibt's viel Leerlauf zu erdulden.

Ein manierliches Rollenspiel der gehobenen Dutzendklasse, aber nicht gerade mit Superlativen gesegnet. Ultima-Löser und andere Experten werden nur milde gereizt; Einsteiger dürften fürs überschaubare Ishar 2 noch am ehesten dankbar sein.



Bericht aus Bonn: Auch in Fantasy-Gefilden wird über Steuern und das miese Wetter gemosert



Jede der sieben Inseln bietet einen anderen Grafikstil



IM WETTBEWERB

Ishar 2 ist ein überdurchschnittliches Programm, aber bei den Rollenspielen drängelt sich die noch hochwertigere Konkurrenz auf dem Siegertreppchen. Die 3D-Welten der Underworld-, Might&Magic- und Beholder-Serien bieten mehr Spannung und Tiefgang; grafisch hat vor allem Underworld II mehr zu bieten. Fans des Vorgängers und Rollenspiel-Einsteigern im allgemeinen sind bei Ishar 2 dennoch nicht schlecht aufgehoben, das zudem preislich eine Etage unterhalb der Konkurrenz angesiedelt ist.

Ultima Underworld II	94
Might & Magic V: Dark Side of Xeen	79
Eye of the Beholder III	72
ISHAR 2	**61**
Legends of Valour	49



Dieser kleine Nachtschwärmer macht viel Ärger

gekämpft. Beim Echtzeit-Gemetzel klicken Sie im D-Zug-Tempo auf die Waffen-Icons Ihrer Charaktere, um zuzuschlagen. Magisch bewanderte Kollegen lassen den Knüppel stecken und steuern lieber eine Salve Feuerbälle zum gemütlichen Beisammensein bei.

Neben den obligatorischen Monstern trifft man auf Händler und einzelne freundliche Spielfiguren, denen man bestimmte Gefälligkeiten erweisen muß. Um diese Mini-Missionen zu erfüllen oder bestimmte Zaubersprüche oder Gegenstände zu erhaschen, pendeln Sie munter zwischen den Inseln umher und investieren den Inhalt der Portemonnaies, welche manche gemeuchelte Monster neben ihrem Löffel abgeben, in immer bessere Ausrüstung.

In punkto Spielkomfort haben die Ishar-Programmierer dazugelernt. Das Speichern des Zwischenstands wird nicht mehr mit Geldabzug bestraft; per Menüpunkt »Map« wird eine



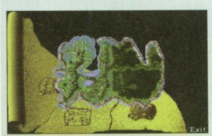
Der Sumpf-Opa ist ein Zauberer, der erst viel Geld will und dann ein rätselhaftes Statement abgibt. Tip: Frische Adler kauft man auf einer Nachbarinsel.

nützliche Karte eingeblendet.

Nach wie vor gewöhnungsbedürftig ist das putzige Eigenleben Ihrer fünf Spielfiguren. Soll ein neues Mitglied in die Party aufgenommen oder ein altgedienter Charakter rausgeworfen werden, stimmen die Damen und Herren basisdemokratisch ab. Ist eine Mehrheit gegen Ihre Entscheidung, dann haben Sie Pech gehabt. Weitere Auswirkungen: Die Heilerin, welche bei der Aufnahme eines Paladins überstimmt wurde, kann den Neuling weiterhin nicht leiden. Mit bemerkenswerter Garstigkeit (»Den mag ich nicht!«) verweigert Sie dem leidenden Kameraden Erste Hilfe – noch nie war Umsichtigkeit bei der Auswahl der Charaktere so wichtig wie heute. **(hl)**



Das Inventar eines Charakters listet auch seine Talentwerte auf



Eine grobe Karte erleichtert die Orientierung



ISHAR 2 (MESSENGERS OF DOOM)

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Silmarils
Ca.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 588 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Charaktere aus Ishar 1 können übernommen werden.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.



LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

Mit einer Fortentwicklung des »Beholder«-Systems mischt Westwood das Rollenspiel-Lager auf. Neben blitzsauberer Technik besticht Lands of Lore durch Spielwitz und Komplexität.



Noch dämmert Gladstone im ruhigen Provinzschlaf vor sich hin und niemand ahnt die drohende Gefahr

Wie trivial erscheinen doch die Sorgen, die derzeit dem britischen Königshaus den Schlaf rauben, vergleicht man sie mit den Problemen der Royalisten von Gladstone. Eine der fiesesten Hexen seit der Erfindung des Hexenschusses erdreistete sich nämlich, den blaublütigen Landesvater zu vergiften. Während Sie sich auf die Suche nach einem Gegenmittel machen, wird der magisch konservierte König Richard von Gladstone dann zu allem Überfluß auch noch geklaut. Offensichtlich war das Land für den Diebstahl von Monarchen unterversichert, denn Sie müssen nun alles daransetzen, den abhanden gekommenen Regenten wiederzubeschaffen.

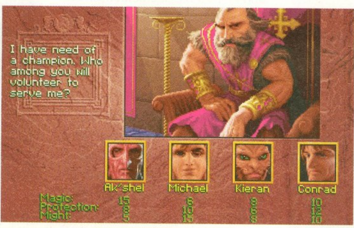
Schon die Suche nach den Ingredienzien für den Heiltrank gestaltet sich ausgesprochen schwierig und führt in recht unromatisch von blutdürstigen Orks bevölkerte Wälder, wenig gemütliche Sümpfe und – wie könnte es anders sein – in mehrere Stockwerke tiefe Höhlen und Gewölbe.

Da sich zu zweit oder dritt die Furcht besser bewältigen läßt – wenn gleich mehrere Helden schlottern, dann hört man das eigene Zähneklappern nicht gar so laut – stoßen Sie auch recht bald auf wackere Mitstreiter. Lands of Lore bietet allerdings nur Instant-Helden: Vom Vornamen bis hin zur Zauberkraft ist alles vorgegeben. Manipulieren kann man die Damen und Herren Draufgänger jedoch im weiteren Verlauf des Spiels durch einen speziellen Umstand: Die Grundfertigkeiten Magie, Kampf und Diebstahl verbessern sich abhängig von der gesammelten Erfahrung. Spezialisten für Zauberei oder Eigentumsdelikte können Sie formen, indem Sie eine Person besonders oft für eine derartige Tätigkeit einsetzen.

Bedingt durch das Fortschreiten der Handlung wechseln die Teilnehmer an Ihrer Rettungsaktion für Gladstone mehrfach; daher sollten Sie sich nicht zu sehr auf einen Ihrer Mitstreiter verlassen. Glücklicherweise bleiben Ihnen

ERSTE SCHRITTE

- **Vergessen Sie nicht, öfters mal auf die Karte zu schauen, denn praktisch alle wichtigen Details werden dort automatisch eingezeichnet !**
- **Haben Sie im ersten Kapitel die Seereise überstanden, so finden Sie im Grey Eagle Inn nicht nur einen Mitstreiter, sondern bekommen auch einen Kompaß geschenkt, wenn Sie eine Tür in der Schankstube öffnen**
- **Sie sollten keine Skrupel haben, sich in Fallgruben hineinzustürzen**
- **Steine können nützlich sein, um einige Mechanismen zu blockieren**
- **Mit einem Hammer in der Hand können Sie brüchige Wände bearbeiten; besonders in Draracles Höhle (zweites Kapitel) kommen Sie nur auf diese rabiate Weise weiter.**



Unter diesen fertigen Charakteren wählen Sie die erste Spielfigur. Die beiden noch freien Plätze werden erst später besetzt.

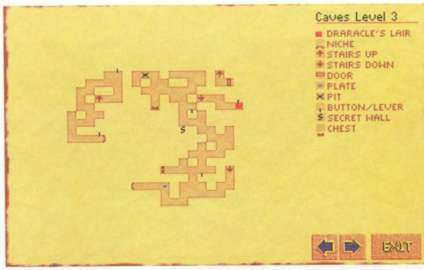


THOMAS WERNER

Westwood Studios programmierte einst für SSI die ersten beiden Titel der »Eye of the Beholder«-Serie. Nach dem Bruch dieser Firmenehe hat es den Westwood-Designern offensichtlich gut getan, auf die AD&D-Regeln keine Rücksicht mehr nehmen zu müssen. Viel Phantasie und Können stecken in Lands of Lore: Der Spieler tastet sich entlang eines Handlungsfadens in der Story voran, ohne sich dabei durch ein zu enges Korsett gegängelt zu fühlen. Die grafische Qualität ist hervorragend und beschränkt sich nicht nur auf die Into-Sequenz.

Hartnäckige Rufe nach einer Automapping-Funktion wurden hier mit besonders übersichtlichen und praktischen Karten beantwortet. Leider verweigert uns Westwood eine Art »All-Attack«-Funktion, um alle Partymitglieder auf einmal angreifen zu lassen. Jedes kleine Echtzeitgefecht wird so zu einer wahren Anklick-Orgie, bei der man mitunter etwas den Überblick verliert.

Vergleicht man Lands of Lore mit dem von den SSI-Testamentsverwaltern erstellten, blassen dritten Beholder-Teil, dann wird der Qualitätssprung noch deutlicher. Hält Westwood dieses Niveau oder steigert es gar noch bei künftigen Titeln, dann wird sich so mancher Mitbewerber warm anziehen müssen.



Die Automapping-Funktion zeichnet alle wichtigen Details mit und versieht die Karte sogar noch mit einer Legende



Ob in Dungeon oder Wald, ein Monster triffst Du ziemlich bald



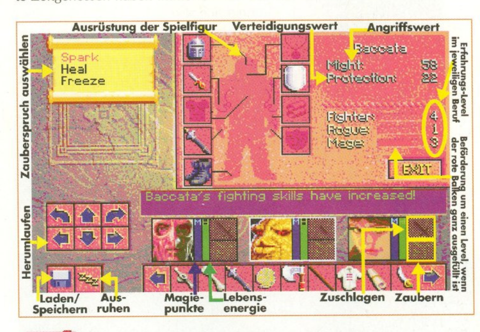
Mund-zu-Mund-Beatmung hilft hier nicht mehr...

dank eines Gemeinschaftsinventars die gefundenen Schätze und wichtigen Gegenstände erhalten.

Herumgelaufen werden kann in der 3D-Welt mittels Tastatur oder Maussteuerung. Benutzt wird ein Objekt einfach, indem man es aufnimmt und damit eine Person oder einen anderen Gegenstand anklickt. Waffen, Kleidungsstücke und andere körpernah getragene Sachen können Sie in einem separaten Bildschirm direkt an Ihren Heroen plazieren. Geld ist wichtig für den Erwerb schicker Ausrüstungsgegenstände, obwohl sich die extravagantesten und wirksamsten Waffen natürlich nicht im Laden kaufen lassen. Ihr Barvermögen steigern Sie beispielsweise durch den Verkauf von Beutestücken und in Truhen gefundenen Kostbarkeiten.

Gekämpft wird in Echtzeit – ein simpler Klick auf das entsprechende Icon eines Charakters genügt. Gezaubert wird ebenfalls per Maus, wobei jedesmal einfach der auf der linken Bildschirmseite für alle Helden verbindliche Spruch verwendet wird. Natürlich kann man die getroffene Wahl auch während eines Kampfes ändern – gleichzeitig dreschen Ihre Gegner jedoch weiterhin in Echtzeit auf Sie ein. Jede Zauberaktion kostet Magiepunkte und jeder eingesteckte Schwertstreich beeinträchtigt die Gesundheit, so daß es bald angebracht ist, sich durch eine Rast wieder zu erholen. Da das Programm für einen ständigen Nachschub an Monstern sorgt, werden Sie auch im scheinbar verlassensten Gewölbe nicht lange an Einsamkeit leiden.

Die Kommunikationsfähigkeit der Recken beschränkt sich übrigens nicht nur auf das Zuhauen. Ihnen freundlich gesinnte Zeitgenossen haben immer ein offenes Ohr für Ihre Sor-





Würden Sie bei diesem Kaufmann einen Gebrauchtwagen oder gar eine Armbrust erstehen?

IM WETTBEWERB

Ultima Underworld II	94
Betrayal at Krondor	83
LANDS OF LORE	**81**
Might&Magic V: Dark Side of Xeen	79
Eye of the Beholder III	73

Lands of Lore ist durch seine witzigen Einfälle, der gelungenen grafischen Gestaltung und zahlreichen Ideen dem etwas lustlos programmierten Might&Magic V und dem enttäuschenden dritten Beholder-Teil überlegen.

Allerdings ist die Konkurrenz von Dynamix mit Betrayal at Krondor innovativer gewesen und bietet ein gänzlich neues Rollenspielgefühl kombiniert mit einer interessanten Story. Nach wie vor ist Ultima Underworld II das sicherlich fesselndste Spiel dieses Genres und läßt Sie durch die hervorragende technische Umsetzung quasi mit Haut und Haar in eine andere Welt eintauchen.







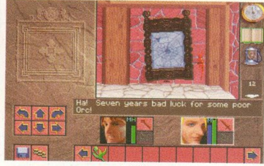


Das sind noch Bösewichte: Hexe Scotia hat einen herzlich miesen Charakter, kann sich aber in andere Lebewesen verwandeln

gen und Nöte und helfen gerne durch entsprechende Tips weiter. Doch auch bei einigen Fieslingen bietet sich die Möglichkeit zu einem warmherzigeren Dialog als er mit dem Säbel möglich wäre – ab und zu entschärft beispielsweise ein kleiner Bluff eine brenzlige Situation. Eine besondere Delikatesse ist die Automapping-Funktion. Sobald Sie in der königlichen Schloßbibliothek einen Atlas gefunden haben, zeichnet er nicht nur die erkundeten Wege und Höhlensysteme mit. Automatisch werden die Karten auch mit einer Legende versehen und wichtige Details an der entsprechenden Stelle eingetragen. Sämtliche Schalter und Geheimtüren sind vermerkt, selbst wenn Sie diese bislang übersehen hatten. Das systematische Laufen gegen harte Wände auf der Suche nach einem verborgenen Durchgang erübrigt sich also. **(tw)**



Mit einem netten Zauberspruch können Sie lästige Insekten schockgefrieren



Die Orks haben wie die Vandalen gehaust



HEINRICH LENHARDT

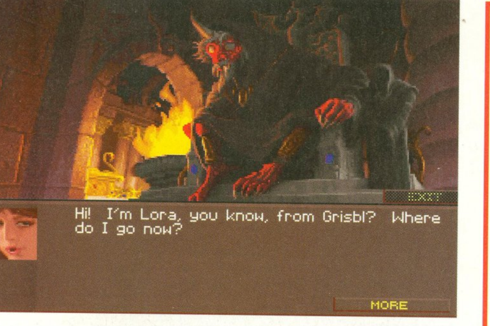
Heißa, das macht Spaß – und nicht nur wegen der stilvollen Grafik. Wenn man die Beholder-Spiele kennt, bietet Lands of Lore keine allzu großen Überraschungen, aber jede Menge Verbesserungen im Detail. Westwood hat das System entrümpelt und überarbeitet. Die Bedienung ist ultra-flott und komfortabel, der Spielwitz dank vieler kleinerer Missionen und abwechslungsreicher Gefilde erklecklich.

Das hervorragende Automapping zaubert zum Glück Karten auf den Bildschirm, die auf alle Schalter und Geheimtüren hinweisen; frei nach dem Motto »fair geht vor«. Das Magiesystem wurde ein bißchen zu sehr vereinfacht: Mir wäre es lieber, wenn ich für jeden Charakter einen anderen aktiven Zauberspruch wählen könnte.

Vorbehaltlos gut ist das Charakter-Entwicklungssystem: In dem man eine Figur kämpfen, zaubern oder Schlösser knacken läßt, steigert man die Erfahrungspunkte für die entsprechende Berufsgruppe. Die Freiheiten beim beruflichen Werdegang sind dadurch erfreulich groß.

Hardcore-Rollenspieler, die dem eigenhändigen Kartenzeichnen auf Millimeterpapier höchste Lustgewinne abringen, wird Lands of Lore ein bißchen zu leichtgewichtig sein.

Es gibt aber genug Spieler, die gerade den unbeschwerten Charme dieses Programms schätzen werden. Neben dem etwas schwerfälligeren »Betrayal at Krondor« ist Lands of Lore das motivierendste Rollenspiel, das mir in den letzten Monaten untergekommen ist.



Dieser Zauberer hilft, den König zu heilen

LANDS OF LORE THE THRONE OF CHAOS

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ❑ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Westwood/Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 572 KByte +1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Die Automapping-Funktion versieht die Karten auch mit einer Legende.

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



Die Inserenten

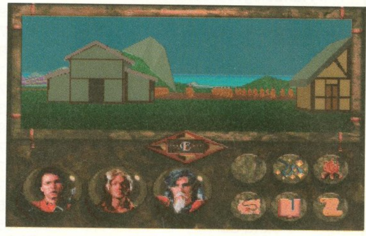
Ein Teil dieser Auflage enthält Beilagen des DMV Verlags.

BETRAYAL AT KRONDOR

Neues Rollenspiel-Feeling mit viel Atmosphäre: In Zusammenarbeit mit dem Schriftsteller Raymond E. Feist bringt Dynamix frischen Schwung ins Fantasy-Genre.

Risse haben meist sehr unangenehme Folgen: Kommen Sie im häuslichen Leitungsnetz vor, so ist der Wasserrohrbruch nicht mehr weit und die gerade neu gekachelte Badezimmerwand darf wieder aufgestemmt werden. Auch an Fahrradschläuchen, Flugzeugrümpfen und Atomreaktoren sind sie nicht gerade beliebt und verursachen einige Probleme. Wirklich unangenehm wird es jedoch, wenn durch einen Riß in Zeit und Raum finstere Mächte versuchen, in eine mittelalterlich-heile Fantasywelt vorzudringen. Midkemia heißt in diesem konkreten Fall das derart bedrohte Reich, in dem der amerikanische Schriftsteller Raymond E. Feist seine »Riftwar«-Saga angesiedelt hat. Basierend auf seinen Romanen müssen Sie sich am Vorabend eines drohenden Krieges gegen die nördlichen Ländern mit düsteren Machenschaften und Verrat auseinandersetzen.

Ähnlich wie ein Roman wurde die von Ihnen zu durchspielende Geschichte in neun einzelne Kapitel unterteilt. In jedem dieser Abschnitte haben Sie eine konkrete Aufgabe zu erfüllen – beispielsweise eine Gefangeneneskorte oder

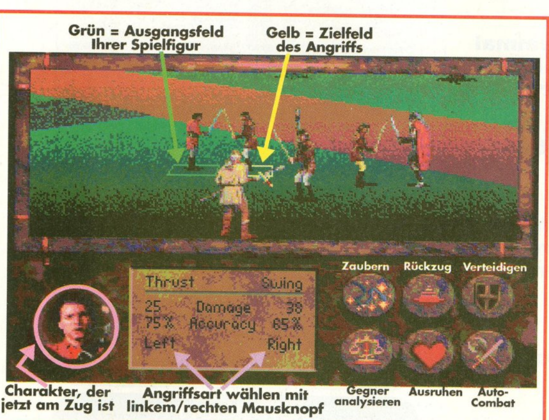


Auf Ihrem Weg durch Midkemia stoßen Sie auch auf einsame Farmgebäude

die Aufklärung eines Mordkomplotts. Daneben gibt es zahlreiche weitere Nebenstränge, deren erfolgreiches Meistern Ihnen zwar wertvolle Erfahrungspunkte, Gold und neue Waffen einbringt, die allerdings für den Fortlauf der Geschichte nicht entscheidend sind. Beispielsweise können Sie eine Zwergenmine vor dem Bankrott retten, indem Sie ein die Bergleute ganz übel belästigendes Monster aus dem Weg räumen.

Mit bis zu drei Charakteren streifen Sie durch Midkemia, wobei sich die Zusammensetzung Ihres Teams im Lauf der Zeit mehrmals ändert. Neue Personen tauchen auf, verlassen Sie nach einer Weile und schließlich treffen Sie auch alte Bekannte wieder. Die Charaktere sind fest in die Story eingebunden und haben daher für einzelne Fähigkeiten wie Nahkampf, Schlösser knacken und Magie vorgegebene Werte. Mit zunehmenden Erfahrungen verbessern sich die verschiedenen Eigenschaften der Personen natürlich, so daß aus einem anfangs noch recht unbeholfenen Armbrustschützen irgendwann ein digitaler Wilhelm Tell wird.

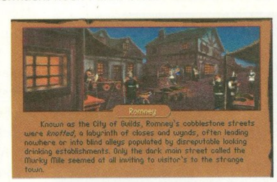
Alle wesentlichen Aktionen werden komfor-



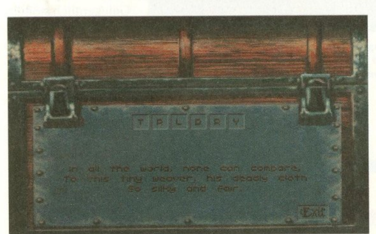
Das Kampfsystem erlaubt taktisches Verhalten und ist trotzdem unkompliziert und übersichtlich gestaltet

tabel mit der Maus ausgeführt. Das Reisen zwischen den Schauplätzen wird vereinfacht, indem man mittels eines speziellen Knopfes einen »Folge-der-Straße-Modus« aktivieren kann. Von da an braucht man nur noch geradeaus zu laufen – die Recken folgen brav dem kurvigen Verlauf der Wege. Die Umgebung wird aus einem dreidimensionalem Blickwinkel dargestellt, so daß Sie das Gefühl haben, tatsächlich durch die Landschaft zu stapfen. Straßenstaub zu schlucken und davon Hustenanfälle zu bekommen ist natürlich nicht die einzige Bedrohung eines Abenteurerlebens.

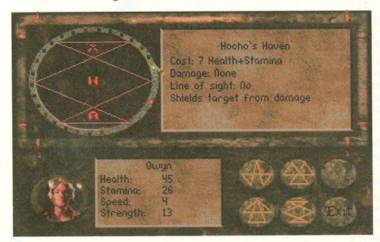
Ab und zu stoßen Sie auf ungemütliche Zeitgenossen, die ihre wohl unbewältigten inneren seelischen Probleme durch mörderische Agressionen artikulieren und Ihnen skrupellos nach dem Leben trachten. Diese zwischenmenschlichen Auseinandersetzungen finden in einer isometrischen Ansicht statt: Wie Schachfiguren können Sie die eigenen Mannen verschieben und ihnen Runde für Runde Kampfanweisungen erteilen. Dabei ist taktisches Geschick gefragt, damit Sie auch einer Übermacht noch Paroli bieten können. Sind Sie



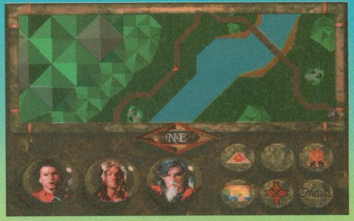
In Städten können Sie Handel treiben, sich in Tavernen umhören und oft besondere Gebäude wie Tempel oder Paläste aufsuchen



Die mit Rätselschlössern gesicherten Kisten enthalten meist besonders wertvolle Gegenstände



Das einfach zu beherrschende Magiesystem bietet für fast jede Gelegenheit einen passenden Zauberspruch



Nicht nur Landschaften können nach Wunsch aus der Vogelperspektive durchwandert werden...



...auch unterirdisch geht es dank Automapping übersichtlich zu.



THOMAS WERNER

Zunächst eine Warnung: Betrayal at Krondor sollten Sie nur erwerben, wenn Sie weder verheiratet sind noch Freundschaften pflegen müssen. Auch sämtliche anderen Freizeitaktivitäten können Sie sich bis zur Lösung dieses Spiels abschminken. Dynamix hat eine faszinierende Parallelwelt in den Computer gebannt, die Sie sobald nicht mehr loslassen wird.

Die atmosphärische Handlung kommt durch viele liebevolle Details zur Geltung: Kleine Worträtsel an den Truhen stellen eine nette aber stets lösbare Herausforderung dar, die Teleporter erleichtern in späteren Kapiteln das Herumreisen ungemein und die 3D-Landschaften mit Baumgruppen und Farmhäusern vermitteln den Eindruck, physisch anwesend zu sein. Selbst die Logistik, d.h. die Versorgung mit Nahrungsmitteln wurde sorgfältig ausgeklügelt, damit Sie nicht unversehens des Hungers sterben müssen.

Überhaupt ist es erfrischend, ein Rollenspiel zu erleben, das nicht wie die meisten Konkurrenten zum allergrößten Teil »unter Tage« abläuft. Die Dungeon-Freaks kommen allerdings ebenfalls nicht zu kurz und können zahlreiche klamme Gangsysteme erkunden. Sehr lobenswert ist die »Bookmark«-Funktion: Vor gefährlichen Aktionen kann man durch ein simples Anklicken dieses Icons den momentanen Spielstand abspeichern, ohne daß darunter der Spielfluß leidet.

Erfreulich, daß man nie mit Zufallsgegnern konfrontiert wird. Sämtliche Diebe, Untote, Söldnerbanden, ertrunkenen Jungfrauen und Monster sind da anzutreffen, wo die Designer sie vorausschauend und manchmal hinterhältigerweise plaziert haben. Sind die Unholde erst einmal besiegt, so werden Sie an der entsprechenden Stelle nur noch die sterblichen Überreste vorfinden.

Eine Warnung an alle, die vor größeren englischen Textmengen zurückschrecken: Das Programm strotzt nur so vor Dialogen; dazu kommen die kleinen, aber feinen Worträtsel. Eine deutschprachige Version ist noch lange nicht in Sicht und würde frühestens zum Jahresende erscheinen.



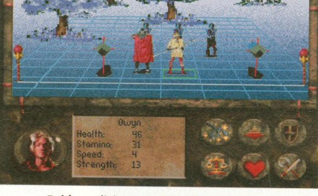
Bequem können Sie alle Aktionen während Ihrer Reisen mit der Maus steuern

ob Ihrer waffentechnischen Überlegenheit absolut siegesgewiß, so können Sie das animierte Gemetzel auch vom Computer ausfechten lassen und währenddessen endlich einen Biß in Ihre leider schon erkaltete Pizza wagen – tja, Rollenspielerschicksal...

Ist das Heldentagwerk vollbracht, dann sollten sich Ihre Kämpfer für einige Stunden aufs Ohr legen. Während des Schlafes regenerieren sich nämlich abhängig von der Zahl der geopferten Stunden die Gesundheitswerte. Bei Unterhaltungen mit einem digitalisiert dargestelltem Gegenüber wählen Sie aus einer Liste von Gesprächsthemen die gewünschten Stichworte aus. In Gasthäusern können Sie nicht nur Ihre Vorräte wieder aufstocken – oft erhalten Sie durch solche Plaudereien mit redselig-angetrunkenen Gästen brauchbare Hinweise. Der Universal-Held wird bei dieser Gelegenheit noch gleich ein Ständchen geben.

Anfangs dürfte dieser Versuch einer musikalischen Darbietung mit einem Rausschmiß enden, doch haben Sie erst einmal etwas Übung, dann springt mitunter eine kleine Gage dabei heraus.

In den Läden sollten Sie übrigens ruhig um den Preis einer Ware feilschen sowie Vergleiche anstellen – manchmal ist es lohnender, die im Schweiße seines Angesichts zusammengeplünderte Beute in einem anderen Ort zu verkaufen. Natürlich dürfen auch die für ein Rollenspiel obligatorischen Dungeons nicht fehlen. Sie sind jedoch kein Selbstzweck, sondern wurden geschickt in die Handlung integriert. Durch die Automapping-Funktion wird Ihnen nicht so schnell die Orientierung verloren gehen. In der Oberwelt – auf der Sie sich vorwiegend bewegen – können Sie Ihre Position ebenfalls auf einer zoombaren Karte darstellen lassen und praktischerweise sogar in dieser Vogelperspektive weiterlaufen – die Karte dreht sich bei Richtungsänderungen mit. Um wichtige Gegenstände oder Hinterhalte nicht zu übersehen, ist jedoch die normale 3D-Ansicht zu bevorzugen.



Bei komplizierteren Kämpfen oder dem Umgang mit Fallen kann man das Spielfeld mit einem Gitternetz unterlegen

Gelegentlich stoßen Sie während Ihrer Missionen auf ganz besondere Kisten, die mit Rätselschlössern gesichert wurden. Erst wenn Sie das Lösungswort eingestellt haben, schnappt die Truhe auf und gibt ihren Inhalt preis. Im Glücksfall finden Sie besondere Tränke – die wie Dopingmittel bestimmte Fähigkeiten kurzzeitig steigern können –, oder gar Schriftrollen mit neuen Zau-

FEIST LIVE!

RAYMOND E. FEIST arbeitete sehr eng mit dem Programmierteam von Dynamix zusammen. Während einer Compuserve-Konferenz ließ der Schriftsteller einige bemerkenswerte Statements vom Stapel.

■ ...ÜBER EINE MÖGLICHE FORTSETZUNG ZU BETRAYAL AT KRONDOR:

»Dynamix hat zwar noch keine Entscheidung gefällt, aber es läuft gut. Wenn Ihr wirklich eine Fortsetzung wollt, dann überredet drei Freunde, das Spiel zu kaufen. Die überreden dann jeweils drei weitere Freunde und so weiter... aber ernsthaft: Mein Gefühl sagt mir, daß wir vielleicht in naher Zukunft grünes Licht für ein weiteres Rollenspiel bekommen.

John Cutter und ich haben bereits über diverse Verbesserungsideen von der Technik bis zur Story diskutiert. In 10 Jahren wird man hoffentlich auf eine ganze Rollenspiel-Reihe zurückblicken und sagen können: »Krondor war der schlechteste Titel dieser Serie, denn es war "nur" großartig!«.

■ ...ÜBER DINGE, DIE IHN AM SPIEL STÖREN:

»Für mich war der Spiele-Entstehungsprozeß ja ganz neu. Erst einige Zeit nach Abschluß des Projekts sind mir ein paar Dinge eingefallen, die ich gerne probiert hätte. Ich wünsche mir z.B. mehr Flexibilität bei der Interaktion in den Inns. Man könnte eine Ohrfeige von der Barmaid kassieren, sich mit einem Betrunkenen raufen, etc. Es sollte außerdem klarer sein, was für ein Problem man als nächstes angehen muß, aber unklarer, wie man es zu lösen hat.

Ich habe hier und da ein paar Absätze ergänzt, der meiste Text im Spiel stammt von Neal Hallford. Ich wünschte, ich hätte mehr selber geschrieben, denn es gibt Kleinigkeiten, die mich etwas ärgern. An einer Stelle ist z.B. von Kanonen bei Northwarden die Rede; dabei gibt es solche Waffen im ganzen Szenario nicht.«

■ ...ÜBER DIE ENTSTEHUNG SEINER FANTASY-WELT:

»Midkemia ist eine komplette Welt. Sie wurde von John Everson, Steve Abrams und mir zusammen mit zehn anderen verrückten Studenten in den 70er Jahren an der Uni von San Diego erschaffen. Wir haben z.B. die Geologie genau ausgearbeitet, die Agrakultur, Dutzende von Städtekarten – das ist der Beweis, daß ein paar verrückte Studenten, die ernsthaft über solchen Trivia-Kram debattieren, die besten Weltenbauer im ganzen Universum sind. Das erste Spiel braucht so 15 Megabytes und wir kratzen erst an der Oberfläche des Szenarios. «



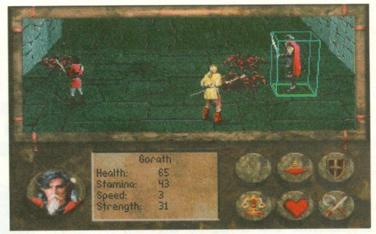
IM WETTBEWERB

Bertrayal at Krondor bietet einen guten Kompromiß zwischen der inhaltlichen Komplexität der klassischen Ultima-Reihe (siehe Serpent Isle) und der leichter verdaulichen 3D-Fraktion. Nach wie vor steht das dreidimensionale Meisterwerk Ultima Underworld II unangefochten an der Spitze, konzentriert sich jedoch weniger auf eine durchdachte Handlung als auf extensive Echtzeitgefechte. Programme wie Might&Magic 5 und der dritte Beholder-Teil werden denjenigen Rollenspielern mehr zusagen, denen weniger an einer stimmigen Story als an möglichst vielen verschiedenen Monstertypen gelegen ist.

Ultima Underworld II	94
Ultima VII/Part II: Serpent Isle	87
BETRAYAL AT KRONDOR	**83**
Might&Magic V: Dark Side of Xeen	79
Eye of the Beholder III	73



Die Charakterwerte verändern sich im Laufe des Spiels



Im Kampf gegen diese netten Tierchen sollte man vor dem Einsatz von Magie nicht zurückschrecken

bersprüchen. Haben Sie einen Spruch erlernt, dann ist die Anwendung unkomplizierter als bei einem handelsüblichen Spielzeug-Zauberkasten; Sie klicken das Magie-Icon an, wählen den gewünschten Zauber aus und legen eventuell noch die aufzuwendende Stärke fest.

Besonders praktisch sind die über das ganze Land verstreuten Tempel. Hier können Sie sich nicht nur wie üblich auskurieren oder Ihre Waffen segnen lassen, sondern sich zudem zu einem vorher schon besuchten anderen Tempel teleportieren. Sie bezahlen einen entfernungsabhängigen Obulus und gelangen augenblicklich an Ihr Ziel. **(tw)**



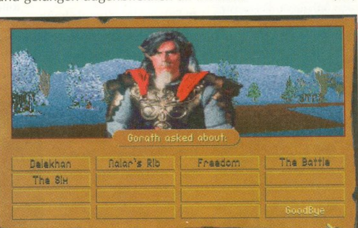
HEINRICH LENHARDT

Warum ist es beim Feist so schön? Ganz neu ist die Idee schließlich nicht, ein Computerspiel basierend auf einem SF- oder Fantasy-Buch zu designen. Während in der Regel die Herren Autoren ihre Schecks dafür einstreichen, daß die Softwarefirma mit einem prominenten Namen auf der Packung werben darf, ging die Zusammenarbeit zwischen Raymond E. Feist und Dynamix weiter. Man merkt dem Spiel richtig an, daß der Schriftsteller mit einem gewissen Enthusiasmus an der Entwicklung beteiligt war; die ausgereifte Story hebt sich wohltuend vom sonstigen Fantasy-Allerlei ab. Durch das Verwenden von fixen Charakteren konnten die Dialoge recht tiefschürfend werden; jeder Held ist eine richtige Persönlichkeit mit Eigenheiten und Schwächen.

Das Kampfsystem bietet gerade die richtige Mischung aus taktischer Cleverness und einfacher Bedienung mit netten Spezialeffekten. Statt der weniger anspruchsvollen Echtzeitkloppereien à la Underworld, Beholder & Co. wird hier jeder Zug in Ruhe geplant. Die im ganzen Spielverlauf vorbildliche Bedienung sorgt dafür, daß dabei nicht nur Profis ihren Spaß haben. Point-and-Click in Perfektion; auch ohne intensive Handbuchlektüre kann man gleich munter loslegen.

Die 3D-Grafik ist nicht ganz so umwerfend wie bei Underworld II, doch dafür ist das Sichtfenster größer. Genial die Idee mit der zoombaren Karte, die man auch benutzen kann, um in Windeseile durch bekannte Gefilde zu huschen. Geschickt gelang die Mischung aus konkreten Missionen und Handlungsfreiraum. Innerhalb jedes Kapitels kann man entweder geradlinig aufs Ziel zusteuern, oder auf der Suche nach Sub-Abenteuern in der Gegend herumstrolchen. Der Schwierigkeitsgrad wird geschickt gesteigert; das erste Kapitel dient zur Einführung und bereitet keine größeren Probleme. Faszination und Motivation blättern ab der Mitte nur geringem Maße ab; an die frischen Features des neuen Spielsystems hat man sich dann gewöhnt und sehnt sich nach ein bißchen mehr Abwechslung bei Gegnern und Gefahren.

Ganz nette Rollenspiele gab's in letzter Zeit reichlich, aber Betrayal at Krondor ist der erste Titel seit Underworld II, der mich richtig mitgerissen hat. Eine Wertung in den begehrten Gefilden jenseits der 80-Punkte-Hürde hat sich dieses Lehrstück in Sachen Atmosphäre redlich verdient.



Die umfangreichen Gespräche werden durch Anwahl von Stichworten geführt



BETRAYAL AT KRONDOR

- ❏ PC/XT
- ❏ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❏ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❏ Super VGA
- ■ General Midi
- ❏ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel und anspruchsvoll
Bedienung	Sehr gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten: Teilweise digitalisierte Sprachausgabe und animierte Video-Sequenzen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

83

GNOME ALONE
ABANDONED PLACES

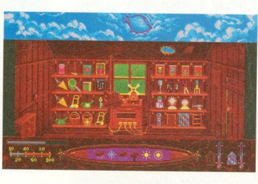
Ein Doppelpack gar zweifelhafter Güte: Wer das »Gnome Alone« ersteht, bekommt als Zugabe das Rollenspiel »Abandoned Places« mitgeliefert – und kann dann beide getrost vergessen.



Kraut (unten) und Rüben (links): Leider gibt es für den Gnom keine Killertomaten

Wer Balkon oder Garten besitzt, kennt die Horrorszenarien: Genüßlich zuzeln Blattläuse die frisch gezüchteten Rosen aus, Schnecken raspeln an einem Tag den mühsam gehegten Salatbestand nieder, und der Nachbar behauptet steif und fest, er habe während des Urlaubs die Lieblings-Zimmerpflanze gegossen – auch wenn das verdorrte Etwas aussieht, als habe es 1812 den letzten Tropfen Wasser gesehen. Solche Hobbygärtner-Traumata müssen die Programmierer von International Computer Entertainment bewogen haben, »Gnome Alone« zu entwerfen; ein Geschicklichkeitsspiel, in dem ein Spieler seinen digitalen Garten zum üppigen Blühen bringen soll.

Als Gärtner-Gnom hat man jede Menge zu tun: Maus- oder Tastatur-gesteuert pendelt der Hobby-Öko zwischen Geräteschuppen, Gewächshaus, Brunnen, Garten, Mini-Dungeon und Toilette (typisch britischer Humor) hin und her, um drohende Katastrophen abzuwenden. Derer gibt es reichlich. Schneckenhorden fallen über die Setzlinge her, die Scheiben des Gewächshauses sind undicht, der Rasen wird von marodierenden Gnom-Banden niedergetrampelt, die Kräuter verdorren, weil der Brunnen ausgetrocknet ist – und dann zappt ein göttlicher Blitz aus heiterem Himmel den ahnungslosen Gärtner weg (that's life, folks..). Einen klassischen Levelaufbau gibt es nicht; man hangelt sich an den Katastrophen entlang und versucht, die Dinge wieder ins Lot zu bekommen. Den Spielstand dürfen Sie nicht speichern. Wer sein Gnomen-



Im Geräteschuppen stellt sich die Qual der Wahl: Viele Hilfsmittel, aber keine Beschreibung weit und breit

A. LOCKER

Ich kann's mir lebhaft vorstellen: Dumpf brütet der Programmierer im stillen Kämmerlein an einer neuen, genialen Spielidee. Sein irrer Blick streift den halb verdorrten Kaktus. Der Programmierer stutzt – da: (vermeintlich) genialer Geistesblitz! Euphorie! Champagner!
Fehlanzeige. Gnome Alone spielt sich wie drei Tonnen Odel. Alles, was einem zum Thema »Sag mir wo die Blumen sind« einfallen kann, wurde gleichzeitig ins Spiel gepackt. Großer Fehler! Denn sobald der Spieler mit der hakligen Steuerung klargekommen ist (»Mmnpf!«), hantiert er verwirrt mit Gegenständen, die weder im Handbuch abgebildet noch erklärt werden (eine ziemliche Frechheit) und setzt sie in schmalbrüstigen Puzzles ein – da sägt die Festplatte und der Spieler schnarcht. Wer bis dahin nicht eingeschlafen ist, bekommt nach längerem Spielen einen unschönen Adrenalin-Push: Nämlich dann, wenn der Gnom vom Blitz getroffen niedersinkt und man wieder ganz von vorne beginnen muß. Sprich: Grafik mau, Musik lau, von Spieldesign keine Spur.
Spielerisch ist Abandoned Places kaum erhellender. Wenn man an Perlen wie »Underworld«, »Betrayal at Krondor« oder auch nur an den Oldie »Dungeon Master« denkt, kommt einem Abandones Places wie Trockenfutter vor. Finger weg von diesem spielerischen (Doppel)-Mogel-Pack.

GNOME ALONE

- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ■ Joystick

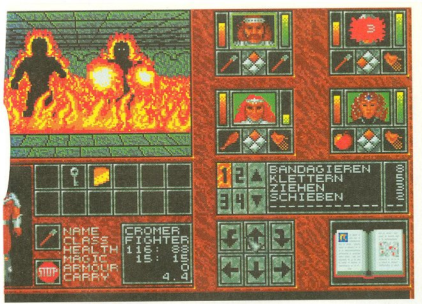
Spiele-Typ	Geschicklichkeits-Spiel
Hersteller	ICE
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 440 KByte
Festplattenplatz: ca. 1 MByte

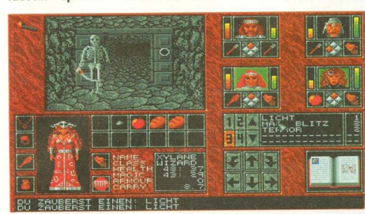
Besonderheiten: Das Rollenspiel »Abandoned Places« liegt der Packung bei.

Wir empfehlen: 286er (min. 20 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA.

31



Zugabe-Programm Abandoned Places: Der Feuerzauber täuscht – spielerisch fackelt da nichts



Wahrscheinlich ein Abandoned Places-Programmierer, der sich von seinen Tantiemen ernähren mußte...

leben durch Feindkollision oder übermäßige Fehlentscheidungen verwirkt, muß wieder ganz von vorne anfangen. Erst, wenn alle Blumen blühen, die Kräuter hübsch bewässert und 12 weitere, im Handbuch verzeichnete Aufgaben erledigt sind, ist Schluß mit der Gärtnerei.

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, sich dem (kostenlosen) Kontrastprogramm zu widmen. »Abandoned Places», schon vor geraumer Zeit für den Amiga erschienen, entpuppt sich als höchst klassisches Fantasy-Rollenspiel: Eine Vierer-Party stapft durch's Dungeon, knüppelt auf Monster ein, zaubert den einen oder anderen Spruch und versucht, den Ober-Mega-Giga-Zampano ins Nirvana zu schicken. **(al)**



ABANDONED PLACES

- ■ PC/XT
- ■ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ■ 286
- ■ VGA
- ❑ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ❑ General Midi
- ❑ Joystick

Spiele-Typ	Rollenspiel
Hersteller	ICE
Ca.-Preis	Liegt »Gnome Alone« bei; die PC-Version ist einzeln nicht erhältlich
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; mangelhaft
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft

Freies RAM: min. 590 KByte
Festplattenplatz: ca. 9 MByte

Besonderheiten: Eine Landkarte der Oberwelt liegt bei.

Wir empfehlen: 386er (min. 20 MHz), mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.

37

FOOTBALL MANAGER 3

Superlative satt: Die schlechteste Grafik des Jahres – Trash in Reinkultur! Begleiten Sie uns auf einem Gruseltrip zum Bodensatz der Fußball-Strategiespiele.



Dann doch lieber Ikea: In ihrem Manager-Büro klicken Sie die einzelnen Menüpunkte an

Vor einem Jahrzehnt konnte man das Häuflein der Computer-Enthusiasten noch leicht beeindrucken. In der Ära von Sinclair Spectrum und Konsorten waren Imitationen schlichter Spielhallen-Vergnügungen an der Tagesordnung. Ein Programm wie »Football Manager« sorgte für grandiose Abwechslung. Die innovative Grundidee: Als Trainer eines Fußballclubs entscheiden Sie über Aufstellung und Neuverpflichtungen. Die Ergebnisse werden dann basierend auf der Stärke Ihres Spielermaterials, der Güte des Gegners und einem Batzen Zufall errechnet. Spieltag für Spieltag kämpft man um lichtere Tabellenplätze; dank Speicher-Option ließ sich das Vergnügen in der nächsten Saison fortsetzen.

Abrupter Schnitt ins Jahr 1993 – wir sind verwöhnt! Diverse Nachahmer molken die von Football Manager ins Leben gerufene Idee aus; Sport-Strategieprogramme haben sich als Genre etabliert. Da kommt aus den Tiefen des Raumes Football Manager zurück! Nach einem vermurksten 2. Teil und einer noch unsäglicheren »World Cup Edition« feiert der Urahn ein Comeback. Lockt er mit aufwendiger Super-VGA-Grafik? Delikaten Digi-Sounds? Innovativen Spielideen?

Nachdem mein Puls vor lauter Vorfreude in beunruhigende Dimensionen zu flattern drohte, sorgte die Begutachtung des Programms rasch für ein Versiegen der Adrenalinquellen. Der alte spielerische Stiefel wird im wesentlichen durch ein neues Hauptmenü verstärkt. Bei der Darstellung des Matchablaufs haben Sie jetzt die Wahl zwischen zwei gleichermaßen schlichten Grafik-Perspektiven. Wie gehabt kaufen und verhökern Sie Spieler, wählen Aufstellung sowie Trainingsschwerpunkte, studieren Ergebnisse und Bilanzen. Der Spielbetrieb ist ganz auf die britischen Ligen und Teams zugeschnitten. Man kann ja nicht auf jeden Kontinentaleuropäer Rücksicht nehmen, der vielleicht eine Tabellenwertung mit 2 statt 3 Punkten pro Sieg vorziehen würde. **(hl)**



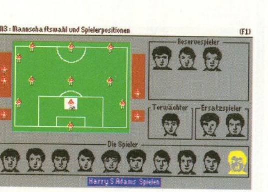
Die Qual der Wahl: Zwei ähnlich scheußliche Bilder stehen für die grafische Aufbereitung der Resultate zur Wahl



Trösten Sie sich an den eingeblendeten Kommentaren – hier scheint sich ein tödlicher Langweiliger zu entwickeln

HEINRICH LENHARDT

Diese Besprechung beginnt mit einem Lob: Soviel Mut wie Addictive würde kaum eine andere Softwarefirma aufbringen. Beeindruckend, wie es dieser Hersteller schafft, todesverachtend ein Desaster-Programm wie Football Manager 3 zu veröffentlichen. Das muß die Rache der Engländer für das verlorene WM-Halbfinale 1990 sein.
Die Grafik gehört zum Abscheulichsten, was ich je auf einem PC-Monitor flimmern sah. Jeder Shareware-Titel sieht appetitlicher aus als diese kritzeligen Fünfeinhalb-Farben-tun's-auch-Monstrositäten, welche anscheinend in einer manisch-depressiven Phase angerichtet wurden. Wie gnädig, daß sich der Sound auf einen klares, schlichtes »Biep!« beschränkt – was soll auch diese Soundkarten-Unterstützung, das macht ja heutzutage jeder...
Spielerisch setzt sich der Reigen unfreiwilliger Heiterkeit fort. Gegenüber dem 10 Jahre alten Vorgänger sind nur einige unwesentliche Details dazugekommen – Sie wollten doch schon immer mal eine Saison in der zweiten schottischen Division bestehen? Vergleiche mit neuzeitlichen Mitbewerben traut man sich aus humanitären Gründen kaum anzustellen. Wenn die Macher der edlen Sport-Strategiespiele »Bundesliga Manager Professional« und »Eishockey Manager« diese Football-Ruine sehen, ist erst mal 14 Tage ablachen angesagt.



Linksaußen-Lusche: Lassen Sie sich bei der Aufstellung nicht von den wenig vertrauenerweckenden Spieler-Porträts einschüchtern



FOOTBALL MANAGER 3

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
■ EGA	❑ VGA	❑ Super VGA
❑ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Sport-Strategiespiel
Hersteller	Addictive
Ca.-Preis	DM 80,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ungenügend

Freies RAM min.: 570 KByte
Festplattenplatz: ca. 0,3 MByte

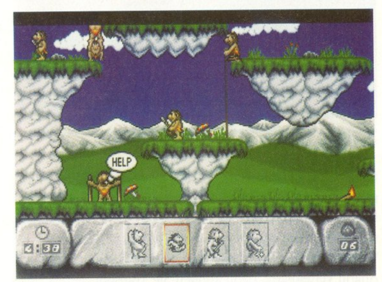
Besonderheiten: »...meinen die das ernst?«

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und EGA/VGA.



HUMAN RACE – THE JURASSIC LEVELS

Die neuen Levels für die Steinzeit-Tüftelei »The Humans« sind auch als eigenständig spielbare Version erhältlich.



Um gefangene Stammeskameraden zu befreien, müssen auch Seile eingesetzt werden

Viele Menschen haben eine Schwäche für Dinosaurier. Vielleicht liegt dies an dem einfachen Umstand, daß all die Tyrannosaurier und anderen Riesenechsen schon seit vielen Millionen Jahren ausgestorben sind. Weniger Herzen würden den Sauriern wohl zufliegen, wenn sie in unserer Zeit existierten und ab und zu ein Brontosaurus durch die Wohnzimmerdecke stapfte.

Die Programmierer von Mirage versetzten skrupellos einen Steinzeitstamm in die »Jura« genannte Blütezeit der Giganten und übertrugen Ihnen die Verantwortung für deren Überleben. Durch 80 Levels müssen im alten Humans-Stil mehrere Männchen gelotst werden. Bis zu acht von Ihnen können Sie direkt steuern – die übrigen Humans sitzen quasi auf der Reservebank und springen ein, wenn sich ein Männchen zu Tode stürzt oder von einem Saurier verspeist wird. Jedes einzelne Menschlein muß individuell über den Bildschirm gesteuert werden, wobei Sie mit den Funktionstasten zwischen den Individuen umschalten. Gegenstände wie Fackeln – geeignet zum Abbrennen von den Weg versperrenden Sträuchern -, Speere (zur Verteidigung oder für den Weitsprung) und Seile können gefunden werden und erweitern die jeweiligen Fähigkeiten eines Stammesangehörigen. Die auf Knopfdruck auszuführende Aktion wird in der unteren Bildschirmleiste ausgewählt.

Besonders niedlich ist es anzusehen, wenn ein Männchen ein Rad findet und damit Abgründe überspringt. Höhenunterschiede können Sie überwinden, indem Sie aus mehreren Steinzeitmenschen einen lebenden Turm bilden. Ab und zu werden Sie auch auf einen Medizinmann stoßen, der Ihnen benötigte Gegenstände herbeizaubern kann. Da die Götter der Steinzeit recht unbarmherzig waren, kostet Sie dies als Gegenleistung allerdings ein Menschenopfer. Sind alle Aufgaben wie das Befreien gefangener Kameraden oder das Einsammeln von Gegenständen erfüllt, dann geht es nach Erreichen der Zielplattform in den nächsten Level. Oft gibt es dabei mehrere unterschiedliche Lösungswege. Ihr schlimmster Gegner ist übrigens nicht eine der Schreckensechsen, sondern die unbarmherzig ablaufende Zeit. (tw)



Oft hilft es weiter, wenn sich die Neandertaler als Leitererersatz aufeinander stellen

THOMAS WERNER

Die »Jurassic Levels« sind nichts anderes als neue Spielstufen für das alte Humans-Programm. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch nicht ohne, weshalb die vom Vorgänger unabhängig spielbare Version Anfängern nicht zu empfehlen ist. Ansonsten blieb alles beim alten. Nach wie vor ärgert man sich, wenn wegen eines einzigen unbedachten Schrittes ein Männchen in den Abgrund stürzt. Und immer noch wirkt das Spiel durch die umständliche Anwählprozedur für die einzelnen Figuren statischer als »Lemmings«, bei dem stets ein dynamisches Gewusel auf dem Bildschirm herrscht.
Zudem wird bloß der Level-Ausschnitt rund um den gerade gesteuerten »Human« angezeigt, so daß man sich erst nach mehreren frustrierenden Erkundungen eine passende Strategie zurechtlegen kann. Eine richtige Überblickfunktion wäre sehr sinnvoll gewesen. Ich kann die Jurassic Levels nur eingefleischten Humans-Spielern empfehlen.

HUMAN RACE – THE JURASSIC LEVELS

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	❑ Maus	■ Joystick

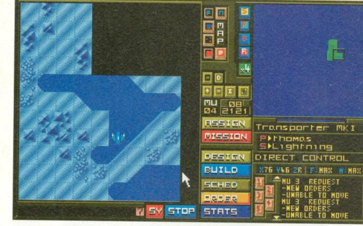
Spiele-Typ	Denkspiel
Hersteller	Mirage
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Deutsch; ausreichend (einige Texte wurden nicht übersetzt)
Bedienung	Ausreichend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Die neuen Levels sind auch als preiswertere Datadisk erhältlich, die nur in Verbindung mit dem alten Humans-Programm läuft

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Joystick und VGA





Der gegnerische Planet wird Sektor für Sektor erkundet, bevor die Invasion beginnt

WHEN TWO WORLDS WAR

Erkunde und erobere – von einem Feldherrenterminal aus werden »faire interplanetarische Kriege« auch per Modem ausgefochten.

Der Ausgang von Schlachten war seit jeher auch vom Zufall abhängig – was nützt der beste strategische Plan, wenn im entscheidenden Moment ein wichtiger Kurier vom Pferd fällt oder die halbe Division von einer Grippewelle geschüttelt wird. Im Zeitalter der interplanetaren Konflikte werden laut dem Softwarehaus Impressions zur Vermeidung solcher Zufallselemente speziell entwickelte Computer eingesetzt. Diese Systeme dienen nicht etwa dazu, reale Auseinandersetzungen zu vermeiden, sondern helfen, die Ressourcen eines Planeten besser zu bündeln, um ferngesteuert »chancengleichere Kriege« führen zu können.

Diese fertigen Einsatzbefehle stehen Ihnen zur Steuerung der Einheiten zur Verfügung

Zunächst dürfen Sie Ihren eigenen und den gegnerischen Planeten anhand bestimmter Vorgaben wie Oberflächenbeschaffenheit, Land-Meer-Verhältnis oder technologischer Entwicklungsstufe generieren. Anschließend beginnen Sie mit dem Bau von Forschungsstationen, Kraftwerken, Minen und Stützpunkten. Aufgerüstet werden kann mit Raumfahrzeugen, U-Booten, Panzern, Satelliten und Kampfflugzeugen. Je nach Stand der Technologie können Sie Eigenentwicklungen mit besonders hohen Geschwindigkeiten oder großer Feuerkraft bauen lassen. Nicht vergessen dürfen Sie, mit einer ausreichenden Zahl von Farmen für den entsprechenden lebensnotwendigen Nachschub zu sorgen.

Das Spiel läuft eigentlich in Echtzeit ab, obschon Sie zur Planung der Züge einen speziellen Pause-Modus aktivieren können, in dem Sie auch Anweisungen erteilen dürfen. Diese Anweisungen können einerseits vorgefertigte Kommandos sein wie »patrouilliere im südwestlichen Bereich«. Für komplexere Aufgaben sollten Sie sich Befehlsmakros mittels einer symbolischen Programmiersprache zusammenbasteln. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß Sie eine Einheit direkt übernehmen und quasi ferngesteuert zu einem Zielfeld leiten.

Wollen Sie sich nicht nur passiv gegen einen gegnerischen Angriff verteidigen, dann können Sie Transportraumschiffe mit Kriegsgerät beladen und den Feindplaneten ansteuern. Allerdings ist er für Sie zunächst noch völlig unkartographiert und muß erst einmal erkundet werden, bevor Sie richtig losschlagen können. Wahlweise dürfen Sie übrigens auch per Modem gegen einen menschlichen Gegner antreten. **(tw)**

THOMAS WERNER

Neben der absolut miesen Grafik fällt einem zunächst die äußerst umständliche Bedienung auf. Zwar wurde versucht, mit zahlreichen Bildschirmseiten und anklickbaren Funktionen den Eindruck von Benutzerfreundlichkeit zu erwecken, doch selbst simpelste strategische Planungen werden durch die umständlichen und unübersichtlichen Menüs und Funktionen zu einem wahren Spießrutenlauf.

Wirklich problemlos ist nur der Bau von neuen Einrichtungen wie Basen oder Labors. Erst wer sich durch die beiden umfangreichen Handbücher gekämpft hat erahnt, worum es bei diesem Programm eigentlich geht und wie man dieses Ziel erreicht.

Doch selbst dann macht das Spiel einen sehr lustlos zusammengeschusterten Eindruck und strahlt trotz neu generierter Welten absolute Eintönigkeit aus. Das Erlernen einer höheren Programmiersprache ist unterhaltsamer als dieser dröge Strategie-Langweiler.



Mit einer symbolischen Befehlssprache können neue Anweisungsmakros erstellt werden



WHEN TWO WORLDS WAR

■ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Impressions
Ca.-Preis	DM 110,-
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; gut
Spieltext	Englisch; viel
Bedienung	Mangelhaft
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend

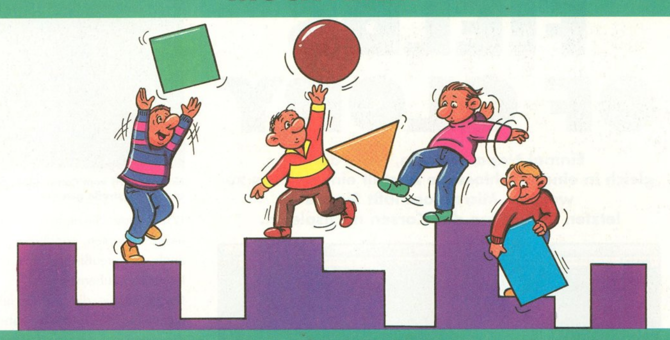
Freies RAM.: min. 560 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Zwei-Spieler-Modus per Modem-Verbindung

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA

24

WENN SIE IMMER NOCH EINS DRAUF SETZEN MÖCHTEN...



S. Menzel

044091

...KÖNNTE IHNEN MANDALA SO PASSEN.

VIDEO-VERWALTUNG

Film ab für Ihre ganz private Videothek. Den nötigen Überblick erhalten Sie mit der Video-Verwaltung – aus speziell vorbereiteten Menüs wählen Sie alle Informationen über Ihre Lieblingsfilme.

MUSIK-ARCHIV

Bringen Sie Ordnung in Ihren Platten- und CD-Bestand. Nach eigenen Suchbegriffen legen Sie ab und entwickeln so ganz nebenbei Ihr persönliches Musik-Lexikon. Da kann die nächste Party steigen!

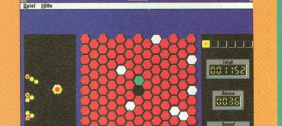
LITERATUR-VERWALTUNG

Ist Ihre Bibliothek ein Buch mit 7 Siegeln? Dann wird es Zeit für die Katalogisierung mit der Literatur-Verwaltung. Per Tastendruck erhalten Sie so wichtige Daten in Sekundenschnelle.

NEU in der Happy-Windows-Collection

MANDALA

Das Spiel für Gestresste – schalten Sie's ein und Sie schalten ab. Dabei trainieren Sie auf intelligente Weise Ihr räumliches Vorstellungsvermögen. Aber Vorsicht: Mandala kann süchtig machen!



SPIELESAMMLUNG

4 Spiele für Spaß und Spannung: Lassen Sie die Schlange "Boa" fressen. Ordnen Sie die fallenden Bausteine von "Babylon". Gehen Sie auf "Schatzsuche". Und finden Sie die Pärchen von "Such mich", dem Memory auf dem PC.

MEGA ALBUM 1

Grafiken unterschiedlicher Formate können Sie damit in separaten Alben übersichtlich ordnen. Über komfortable Suchfunktionen rufen Sie dann das gewünschte Motiv blitzschnell ab. (BMP-, PCX-, GIF-, WMF-Format)

MEGA ALBUM 2

Sie haben schon einige Bilddateien angesammelt? Dann fassen Sie mit Mega Album II Ihre digitalisierten Fotos oder Hintergrundbilder in separaten Grafikalben zusammen. (TGA-, IMG-, EPS-, TIFF-Format)

BOBBY IM TAL DER KÖNIGE

Für jeden etwas: Die 4 Windows-Spiele "Bobby im Tal der Könige", "Bobby im Fantasia-Land", "Twitt" und "Mini-Scrabble" garantieren endlosen Spaß für die ganze Familie.

ADRESSEN-MANAGER

Adressen fix per Knopfdruck sortieren, in den Arbeitstext einsortieren, Datenexport für Serienbriefe, schneller Etikettendruck... Das hört sich nach teurer Adreßverwaltung an? Irrtum – nur DM 49,80!

ICON-DESIGNER

Verschönern Sie Ihre Windows-Oberfläche. Wie? Mit der Maus fangen Sie ein Motiv von der Oberfläche ein und bearbeiten es im Icon Designer nach. Ebenso simpel wie orginell!

Jedes Produkt nur DM 49,80



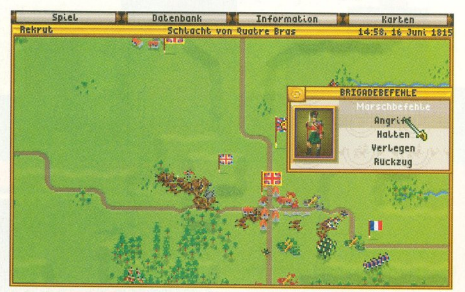


IMMER VOLLES PROGRAMM!

Die Bestell-Hotline: 08121/769-102 oder fix faxen: 08121/769-103

FIELDS OF GLORY

Einmal Napoleon sein, ohne dafür gleich in eine geschlossene Anstalt eingewiesen zu werden: Microprose läßt Sie die letzten Schlachten des Korsen nachspielen.



In der Vier-Meilen-Karte kann man schon einzelne Einheiten erkennen – Marschbefehle werden via Fenstermenü erteilt.

Glaubt man Psychologen, so neigen Menschen mit körperlichen Makeln oft zu einer Überkompensation des vermeintlichen Mankos durch besondere Leistungen. Um von der Umwelt anerkannt zu werden, durchschwimmen sie den Ärmelkanal, werden geniale Pianisten, großartige Architekten oder versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Napoleon Bonaparte gehörte zu der letzteren Sorte. Gebrandmarkt durch einen selbst für die damalige Zeit bemerkenswerten Kleinwuchs errang er die Achtung seiner Mitmenschen, indem er kurzerhand einen Großteil Europas eroberte. Durch diese kriegerischen Taten wurde er nicht nur für die europäische Damenwelt interessant, sondern beschäftigte seither Generationen von Militärhistorikern und Hobbystrategen.

Auf der Acht-Meilen-Karte ist die Position der Kommandeure durch Fähnchen markiert

»Fields of Glory« erhebt den Anspruch, den letzten napoleonischen Feldzug wieder zum Leben zu erwecken. Die vier damals stattgefundenen Schlachten sowie zwei fiktive Gefechte können in Echtzeit nachvollzogen werden.



Ein Fluß wird vom Computergegner gerade als Wasserstraße genutzt

Dabei dürfen Sie nicht nur in die Rolle Napoleons schlüpfen, sondern je nach Wunsch auch das preußische oder britische Oberkommando übernehmen.

Nachdem Sie die Schwierigkeitsstufe und eine Schlacht ausgewählt haben, können Sie die historische Armeeaufstellung bevorzugen oder die Position der Truppen innerhalb eines realistischen Rahmens verändern. Dargestellt werden kann das Gemetzel auf dem »Feld der Ehre« in drei Maßstäben, zwischen denen Sie jederzeit wechseln können. Auf der Acht-Meilen-Karte sind die Aufenthaltsorte der Kommandeure angezeigt. Da Offiziere oft die verständliche Angewohnheit haben, sich weitab vom Kampfgeschehen aufzuhalten, ist diese Darstellung nur sinnvoll, um sich einen ersten groben Überblick zu verschaffen.

Die Vier-Meilen-Karte ist für die strategische Planung am wichtigsten, kann man aus Ihr doch die Position und Stärke der eigenen und gegnerischen Verbände ersehen, ohne dabei völlig die Übersicht zu verlieren. Taktische Entscheidungen betreffs einzelner Gefechte sollten Sie anhand der Ein-Meilen-Karte treffen. Korrekt uniformierte Soldaten mit dazugehöriger Ausstattung werden hier in isometrischer Darstellung sichtbar. In diesem Modus kann besonders gut die Auswirkung von Formationsbefehlen (Linie, Kolonne, Karree, Scharmützel, Gemischt) beobachtet werden. Aus den Kanonen und Gewehrläufen steigt Pulverdampf auf und im Nahkampf sind die Bajonette aufgepflanzt. Allerdings repräsentiert selbst bei dieser herangezoomten Darstellung jeder Soldat 70 Kameraden.

Sie können über den kurzen Dienstweg sowohl direkt einzelnen Einheiten Befehle erteilen als auch mit Anweisungen an Korps-Kommandeure gleich mehrere Divisionen zum Angriff führen. Um Befehle auszugeben, brauchen Sie nicht wie Napoleon auf Brieftauben oder unzuverlässige Kuriere zurückzugreifen. Sie klicken einfach die entsprechende Einheit oder den verantwortlichen Offizier an und wählen aus einem Fenster-Menü den Befehl aus. Verändern können Sie die Formation und die Einsatzbefehle. Wollen Sie beispielsweise eine Brigade zu einem bestimmten Punkt beordern, dann geben Sie den



IM WETTBEWERB

Command HQ	84
Dune II	79
History Line 1914-1918	78
FIELDS OF GLORY	**61**
Cohort II	21

Fields of Glory hat zwar ein ähnliches Spielsystem wie das laienhaft programmierte Cohort II, ist diesem jedoch technisch und von der Spielbarkeit her um mehrere Klassen überlegen. Das optisch magere History Line 1914-1918 ist ebenso wie Command HQ abstrakter als Fields of Glory. Beide Spiele weisen jedoch weniger logische Ungereimtheiten auf und sind langfristig motivierender. Command HQ bietet dabei einen ähnlichen Echtzeit-Nervenktzel wie Fields of Glory. Das aufregende SF-Spiel Dune II kann allen Taktik-Fans empfohlen werden, die auf historisches Ambiente keinen großen Wert legen.



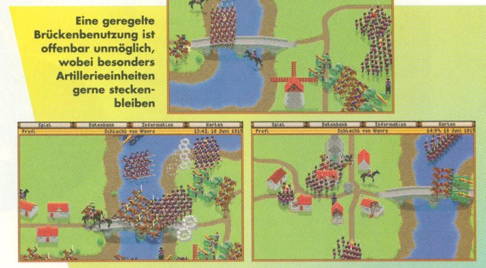
Diese Infanterie-Einheiten verteidigen sich mit der Karree-Formation gegen Kavallerie-Attacken

Befehl »Verlegen« und fahren mit dem Mauszeiger auf den vorgesehenen Bestimmungsort. Neben der Infanterie und Kavallerie verfügen Sie über mehrere Artilleriebatterien, denen Sie individuell Ziele zuweisen können.

Ein wichtiges Element ist die integrierte militärische Datenbank. Zu den einzelnen Einheiten und herausragenden Offizieren können Sie jederzeit Informationen abrufen, die den momentanen Status und den historischen Hintergrund wiedergeben. In höheren Spielstufen wird der dort beschriebene Charakter der Kommandeure von Ihnen in die Strategie miteinbezogen werden müssen. Beauftragen Sie nämlich einen zögerlich-vorsichtigen Offizier ohne Führungsqualitäten mit dem Sturmangriff auf einen vom Gegner besetzten Hügel, verringern sich die Erfolgsaussichten. **(tw)**



In einer Datenbank sind Informationen zu den Kommandeuren und Einheiten abrufbereit gespeichert



Eine geregelte Brückenbenutzung ist offenbar unmöglich, wobei besonders Artillerieeinheiten gerne steckenbleiben

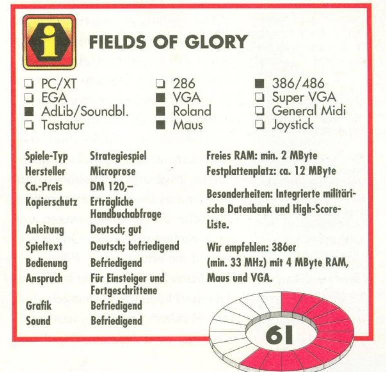


THOMAS WERNER

Mit beinahe schon romantischer Verklärung betrachten wir heute die napoleonischen Kriege. Angesichts der Zinnsoldaten-Uniformen vergißt man leicht die hohen Verluste an Menschenleben, gegen die der Vietnamkrieg wie eine Kissenschlacht wirkt. Außerdem war es selbst im letzten Jahrhundert kein Vergnügen, von einem Bajonett – der damaligen Hauptkampfwaffe – aufgespießt zu werden. Läßt man die moralischen Bedenken beiseite, so ist der Eindruck, den Fields of Glory macht, nicht weniger zwiespältig.

Das Konzept, durch einfache Benutzerführung und Visualisierung des Geschehens (man sieht, wie die Truppen durch die Gegend laufen und miteinander ringen) ein attraktives Strategiespiel zu schaffen, ist wirklich nicht schlecht.

Fields of Glory hätte das Potential zu einem wirklich hervorragendem Produkt gehabt. Leider haben die Entwickler wohl zuviel Mühe in die aufwendig recherchierte Datenbank gesteckt, so daß im Endeffekt zu wenig Zeit für die Programmierung blieb. Das unwillig ruckelnde Scrolling sogar auf 486ern gehört dabei noch zu den kleinen Macken. Viel schlimmer ist es, wenn (selbst computergesteuerte) Einheiten den Unterschied zwischen Fluß und Straße nicht kennen, sondern munter meilenweit über das Wasser wandeln. Andererseits sind die Soldaten offenbar unfähig, Brücken korrekt zu benutzen. Artillerieeinheiten werden durch solche nützlichen Bauwerke sogar regelrecht im Vormarsch gestoppt. Zahlreiche derartige »Kleinigkeiten« verleiden einem recht schnell den Spielspaß. Freunde napoleonischer Szenarien müssen diese Schlampereien halt in Kauf nehmen, da Sie momentan keine bessere Alternative zur Auswahl haben.



FIELDS OF GLORY

❑ PC/XT	❑ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
❑ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Microprose
Ca.-Preis	DM 120,–
Kopierschutz	Erträgliche Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 12 MByte

Besonderheiten: Integrierte militärische Datenbank und High-Score-Liste.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

61

IMPERIAL PURSUIT

Der Todesstern ist vernichtet, doch das Imperium schlägt zurück – auf der ersten Missions-Diskette zur Simulation »X-Wing«.



Ein Asteroidenfeld gehört zu den wenigen Neuerungen in der vierten Tour of Duty

Die größte, von Menschenhand verursachte Explosion hat das Universum erschüttert: Der Todesstern wurde in Millionen kleinster Stücke zerblasen. Doch den Aufständischen bleibt keinerlei Zeit, sich auf den Lorbeeren auszuruhen. Das Imperium ist sauer und macht verstärkt Jagd auf die geschwächten Rebellen auf der Flucht. Die haben nicht nur einige Piloten und Schiffe verloren, sondern kämpfen auch mit Versorgungsproblemen. Nahrungsmittel werden knapp, Überfälle auf imperiale Weizen-Transporte sind erfolglos. Eine teuer erkaufte Getreide-Lieferung erweist sich als vergiftet und ein ehemals freundlich gesinntes Volk unterstützt das Imperium und greift Sie mit den eigenen Waffen an. Keine guten Überlebensaussichten für einen Rebellen-Piloten, auch wenn er sein Können schon mehrfach unter Beweis gestellt hat.



Hoher Besuch für den Gouverneur: was Onkel Darth wohl mitgebracht hat?

Die imperialen Gegner sind schußfreudig wie immer

BORIS SCHNEIDER

Ganz schön happig, 60 Mark für 20 neue Missionen berappen zu müssen, die noch dazu nicht allzu viel Neues in X-Wing einbringen. Das einzig richtig Innovative, was ich beim Test feststellte, war ein neuer Bug: Das »Locken« des Zielcomputers funktioniert nicht so wie es soll (wofür es in den USA inzwischen einen Patch gibt). Peinlich: Das alte Musik-Problem (QEMM als Melodienkiller) wurde immer noch nicht beseitigt.

Der Charakter der Missionen ist mit denen in X-Wing nahezu identisch; spielerisch gibt es nichts Aufregendes mehr zu sehen. Die Tips, die man jetzt im Briefing abrufen kann, sind manchmal sehr nützlich, manchmal aber auch blanker Hohn: Hier geben die Programmierer offen zu, daß man eigentlich hellseherische Fähigkeiten bräuchte, um eine Mission auf Anhieb durchzuspielen. Das dünne Anleitungsheftchen enthält neben Informationen zur Installation übrigens einige Empfehlungen zum Spielablauf, die man in der X-Wing-Anleitung vermißt hatte.

Wenn Sie noch nicht durch alle X-Wing-Missionen gekommen sind oder sich von »Imperial Pursuit« mehr erwarten, als nur ein paar Missionen, sollten Sie lieber auf die nächste Zusatzdiskette warten, für die immerhin ein neues Raumschiff (»B-Wing«) angekündigt ist.

»Imperial Pursuit« ist die erste Datendiskette für »X-Wing«, die »Krieg-der-Sterne«-Simulation von LucasArts. X-Wing haben wir ausführlich in Ausgabe 5/93 getestet. Durch die Installation der Diskette haben Sie Zugriff auf eine neue »Tour of Duty«, deren Handlung zwischen den Filmen »Krieg der Sterne« und »Das Imperium schlägt zurück« angesiedelt ist. Insgesamt 20 Missionen müssen durchgespielt werden; vier neue grafische Zwischensequenzen und ein Kästchen mit neuen Orden warten auf die erfolgreichen Piloten.



Auf Wunsch vieler Spieler hat LucasArts eine Hilfe-Funktion eingebaut: In den »Mission Briefings« lassen sich weitergehende Tips zu den Missionen abrufen, wodurch sich die Lösung der teilweise arg vertrakten Aufträge etwas einfacher gestaltet. Den deutschen Versionen von »Imperial Pursuit« liegt auch ein Gutschein bei, mit dem man ein Upgrade-Kit bestellen kann, das sowohl die Zusatzdiskette wie auch X-Wing auf deutsche Bildschirmtexte umpatcht.

Unsere Gesamtwertung für Imperial Pursuit bezieht sich auf die Kombination X-Wing + Imperial Pursuit und ist identisch mit der alten X-Wing-Wertung, da durch die Zusatz-Diskette keine großartigen neuen spielerischen Elemente eingebracht werden, X-Wing also nicht verbessert wird.

(bs)

IMPERIAL PURSUIT

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	■ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Action-Simulation
Hersteller	LucasArts
Ca.-Preis	DM 60,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Englisch; wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Gut
Sound	Gut

Freies RAM: min. 550 KByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte (zusätzlich zu X-Wing)

Besonderheiten: Missionsdiskette, die nur mit dem X-Wing-Hauptprogramm läuft. Unsere Wertung bezieht sich auf das Gesamtpaket.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit VGA, 2 MByte RAM und Joystick.



TAKE-A-BREAK PINBALL

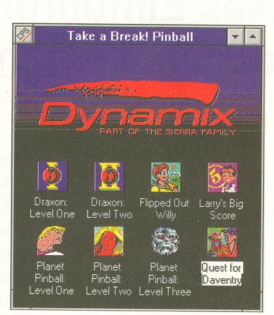
Was kann es schöneres geben, als heimlich auf dem PC eine Runde zu flippern? Dynamix jüngster Software-Sproß erfüllt diesen Wunsch gleich auf acht verschiedene Arten.

Langsam mausert sich Windows zur Spiele-Plattform. Nach diversen Entertainment-Packs und Denkspielen bietet Dynamix jetzt ein dickes Flipper-Paket an: »Take-A-Break Pinball« (übersetzt etwa »Mach-mal-Pause Flipper«) läuft nur unter Windows 3.1, was Vor- und Nachteile mit sich bringt.

Der erste Vorteil zeigt sich schon bei der Installation des aus USA importierten Spiels: Ohne weitere Rückfragen meldet sich schon das Programm auf Deutsch. Welche Sprache wir sprechen, wurde an unserer Windows-Version erkannt. Damit schlägt Pinball auch die etablierte Konkurrenz von Microsoft & Co, die so eine Auto-Einstellung noch nicht anbieten. Neben Deutsch und Englisch beherrscht das Programm auch Französisch.

Nach der Installation, die dank heftigen Entpackens schon mal eine halbe Stunde dauern kann, befinden sich fünf komplette Flipper auf unserer Festplatte. Streng genommen sind es sogar acht, denn einer besteht aus zwei, ein weiterer aus drei »Stockwerken« oder Levels. Der Aufstieg in einen neuen Level ist ab einer bestimmten Punktzahl möglich. Damit Gelegenheits-Flipperspieler auch die höheren Stufen sehen können, sind alle acht direkt vom Hauptmenü aus anwählbar.

Die fünf Flipper halten sich thematisch an Hits aus dem Angebot von Sierra und Dynamix. Bei »Quest for Daventry« finden Sie sich in der Welt von King's Quest wieder; »Draxon« ist der Bösewicht aus Stellar 7 und Nova 9. »Flipped out Willy« erzählt neue Abenteuer von Willy Beamish; Schwerenöter Leisure Suit Larry ist »Larry's Big Score« gewidmet und bei »Planet Pinball«, dem umfangreichsten Flipper der Sammlung mit drei Tischen, ist auch Roger Wilco aus Space Quest mit von der Partie.



Gespielt wird mit Maus oder Tastatur. Bei jedem Flipper gilt es, zuerst einmal eine Münze einzuwerfen. Wenn Sie zwei bis vier Münzen springen lassen, dürfen entsprechend viele Mitspieler an den Flipper. Nach Druck auf den Startknopf betätigen Sie entweder die beiden Mausknöpfe oder die beiden Shift-Tasten, um die Flipper zu aktivieren und den Ball wieder nach oben zu schleudern. In Verbindung mit den Control-Tasten können Sie den Tisch leicht anschubsen, sollten aber vor dem »Tilt« und dem Verlust der Kontrolle über die Flipper acht geben; das geht allerdings nicht mit der Maus.

Grafisch und spielerisch wird einiges geboten, was auf einem »echten« Flipper gar nicht möglich wäre. So taucht bei »Quest for Daventry« mitten im Spielfeld eine Insel auf; bei »Planet Pinball« flattern Astro-Chicken über das Spielfeld und bei »Draxon« läßt ein Gravitationsfeld auch mal den Ball kurzzeitig über das Spielfeld schweben. Das Animationsfenster auf der rechten Seite zeigt kein Standbild; bei

BORIS SCHNEIDER

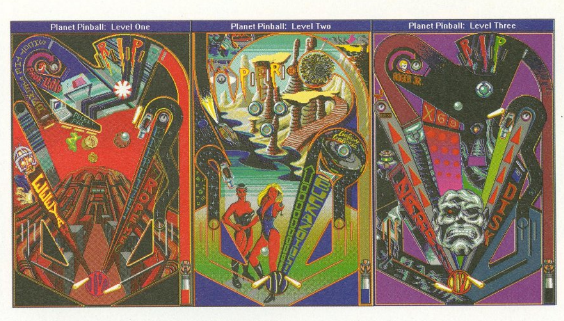
Eigentlich ist ja in Take-A-Break Pinball alles drin, was man sich als Flipper-Spieler überhaupt nur wünschen kann. Die acht Felder sind prima ausgetüftelt, haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Extras. Die Bedienung ist famos, das Drumherum aufwendig – und trotzdem bin ich mit dieser Flipper-Simulation nicht zufrieden.

Nicht besonders schwerwiegend ist die Tatsache, daß man von den vielen Animationen eigentlich nichts mitkriegt, wenn man konzentriert spielt. Das Geschehen im rechten Fenster lenkt höchtens ab und ist eigentlich nur für Zuschauer interessant. Viel schlimmer trifft mich aber die Kugelbewegung. Völlig abgehackt eiert der simulierte Stahlball durch den Flipper. Bei schnellen Bewegungen ist das Timing kaum abzuschätzen und ein echtes Spielen auf Punkte kaum möglich. Ein technisches Problem war das wohl nicht, denn wenn Sie per Menü die Kugel auf höchste Geschwindigkeit schalten, schießt sie stufenlos (aber viel zu schnell) über den Bildschirm.

Beim Konkurenten »Pinball Dreams« können die Dynamix-Programmierer noch lernen, wie die Kugel zu rollen hat. Dieser schwerwiegende Haken macht für mich das Windows-Pinball um einige Stufen schlechter, als es hätte sein müssen.



King's Quest als Flipper: Das dunkle Schloß in der Mitte verschwindet gleich in den Fluten



Space Quest mal drei: Planet Pinball spielt auf drei verschiedenen Ebenen

fast jedem Target läuft hier ein kleines Filmchen ab. Außerdem wird Ihr Spiel durch eine Laufschrift rechts unten ständig kommentiert.

Um das Spielen im Büro ein wenig zu erleichtern, haben die Programmierer an alles gedacht: Für kurze Unterbrechungen (beispielsweise ein Telefonanruf) gibt es die Pause-Taste; dauert es etwas länger, speichern Sie den aktuellen Spielstand; kommt gar der Boß ins Zimmer, kann man Pinball blitzschnell zu einem harmlos aussehenden Icon verkleinern.

Take-A-Break Pinball nutzt den normalen VGA-Modus von Windows mit 16 Farben; natürlich läuft das Programm auch in allen »besseren« Farbtiefen und Auflösungen, ohne aber über die eigene 16-Farben-Grafik hinauszuwachsen.

Alle von Windows unterstützten Soundkarten werden angesprochen; am schönsten klingt's mit einer Soundblaster-kompatiblen für die zahlreichen originalgetreu klingenden Effekte und einer Midi-Karte, auf der die verschiedenen Musiken ertönen. **(bs)**



Schwarze Löcher wirbeln die Kugel bei »Draxon: Level Two« ganz schön durcheinander

Louie's Tips

Datei Bearbeiten Lesezeichen ?

Inhalt Suchen Zurück Bisher

Dem Pterodaktylus entkommen
Schieße den Ball in das Loch bei den Estros Bergen. Ein Pterodaktylus wird herabstoßen, den Ball ergreifen und zu seinem Nest fliegen. Schieße einen zweiten Ball auf die Estros Berge. Der Pterodaktylus wird herabstoßen und den Fortsetzungspolizisten ergreifen. Ergibt 1.000.000 Punkte, startet einen MULTIBALL.

Die Riesenseeschnecke erschlagen
Triff das "Pterodactyl Squawk"-Ziel zweimal. Schieße den Ball durch jede der PER-Bahnen. Schieße den Ball in die Estros Folterhöhle. Die Riesenseeschnecke wird auftauchen. Triff den 02 Rollover Knopf und dann die Riesenseeschnecke. Ergibt 1.000.000 Punkte.

Die Anleitung gibt es am Bildschirm: Zwar holprig übersetzt, aber immerhin in Deutsch



Immer wenn Sie bei »Larry's Big Score« viele Punkte holen, laufen kleine Animationen auf der Bühne hinter Larry ab



IM WETTBEWERB

Pinball Dreams	69
TAKE-A-BREAK PINBALL	**61**
Tristan	57

Noch ist die Flipper-Konkurrenz auf dem PC dünn gesät. »Tristan« bietet ein einziges, recht langweiliges Feld, aber immerhin einen nahezu perfekten Kugellauf. Technisch am besten sind die »Pinball Dreams« mit dem einwandfreien Scrolling, dort gibt es aber nur vier nicht sehr aufwendige Tische.

Take-A-Break Pinball liegt dazwischen, denn die Abwechslung ist hervorragend, das Spielgefühl zwiespältig: Der hakelige Kugellauf kostet ganz schön Punkte.



TAKE-A-BREAK PINBALL

- ❑ PC/XT
- ❑ EGA
- ■ AdLib/Soundbl.
- ■ Tastatur
- ❑ 286
- ■ VGA
- ■ Roland
- ■ Maus
- ■ 386/486
- ❑ Super VGA
- ■ General Midi
- ■ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	Dynamix
Ca.-Preis	DM 100,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; befriedigend (als Hilfstext auf dem Bildschirm)
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

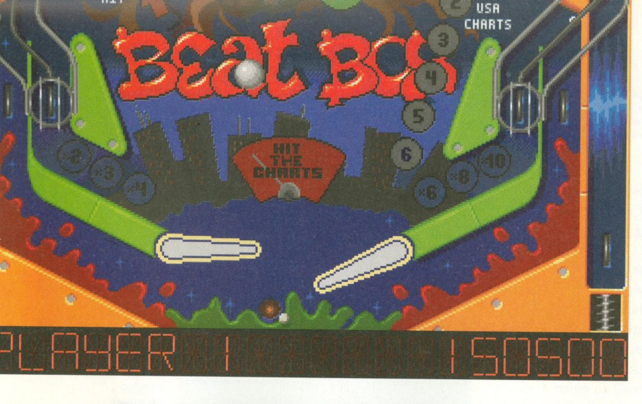
Freies RAM: min. 4 MByte RAM für Windows 3.1

Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Acht Flipper für Windows; Speicher-Funktion und High-Score-Liste.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit Windows 3.1 und Maus.

61



Auf dem Bildschirm ist nur ein Drittel des gesamten Flippertisches zu sehen. Der Ausschnitt scrollt ständig der Kugel hinterher.

Ratter-Ratter-Klunk: Realistisches Flippern in Reinkultur verspricht ein neues Pinball-Quartett. Besonderes Kennzeichen: Begutachtung des Geschehens in Nahaufnahme bei fröhlich scrollendem Bildausschnitt.

PINBALL DREAMS

Nicht alle Träume bleiben Schäume. Wenn Sie schon immer fernab von rauchigen Kneipen dem behaglichen Klappern einer Flipperkugel lauschen wollten, dann kann aus dieser Wunschvorstellung schnell Wirklichkeit werden. Ein schwedisches Programmierteam ersann die »Pinball Dreams«, ein Flipper-Quartett für den heimischen PC. Im Gegensatz zu »Take-a-Break Pinball« von Dynamix, das viele exotische Gags hat, legte man bei diesem Titel wert auf eher konventionelle Tugenden. Die Kugel wird also nicht vorübergehend vergrößert, unsichtbar oder tritt in einer Talkshow auf, sondern prallt brav und beständig gegen die versammelten Bumper.

Während Take-a-Break unter Windows läuft, sind die Pinball Dreams in den DOS-Gefilden zuhause. Ein weiterer Unterschied wird rasch deutlich: Das Spielfeld ist dreimal höher als der Bildschirm; also wird ständig gescrollt. Die Kamera ist stets dem Ball auf den Fersen. Dank dieser Ausschnitt-Anzeige wirken Flippertisch-Aufbauten, Kugel und Konsorten recht groß. Das realistischste Feeling bietet die Tastatursteuerung: Je eine Shift-Taste ist für den linken bzw. rechten Flipper zuständig; mit Space kann man bei »Tilt«-Risiko am Tisch »rütteln«, um die Kugellaufbahn zu beeinflussen. Vier thematisch unterschiedliche Flipper wurden in dem Programm untergebracht. In separaten Bestenlisten werden die erfolgreichsten Punktejäger aufgelistet (sofern diese angesichts der blödsinnigen Initialeingabe – nur drei Buchstaben, die man nicht einfach eintippen, sondern durch Blättern mit den Shift-Tasten erwischen muß – Ihren Absender nicht verweigert haben). Jeder Flipper ist mit anderen Bonusfeldern, Targets, Kugelfallen und Rampen bestückt. Trocken, aber ausführlich erläutert das Handbuch die einzelnen Boni-Möglichkeiten. Präzises Flippern und Abräumen bringt Extrapunkte, höhere Multiplikatoren oder zusätzliche Kugeln. Neben Grafik und Design bieten die einzelnen Flipper auch

Beat Box: Treiben Sie die Kugel in die lichten Ränge der Hitlisten



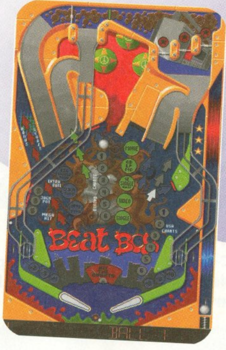


HEINRICH LENHARDT

Flipperkugeln sind rund, damit sie schön geschmeidig rollen können – damit erzähle ich Ihnen wohl kaum etwas Neues. Was wie eine Selbstverständlichkeit anmutet, gehört bei PC-Programmen nicht unbedingt zur Serienausstattung. Bei Take-a-Break-Pinball wird der Spielwitz das Opfer furchtbar ruckliger Kugel-Animation; in diesem Punkt gibt sich Pinball Dreams keine Blöße. Der Kuller flutscht ultra-soft über den Bildschirm und auch das Scrolling des Bildausschnitts ist rasant.

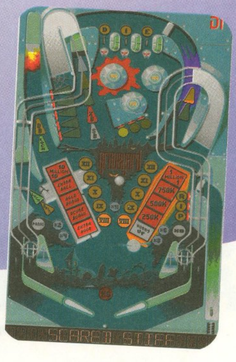
Überhaupt stimmt das ganze Flipper-Feeling. Abprallwinkel und Schnipp-Feinfühligkeit wirken erfreulich »echt«; durch die Bestückung mit klassischen Elementen geht das Programm als regelrechte Simulation durch. Doch trotz vier verschiedener Designs droht auf Dauer sanfte Ermüdung. Alle Flipper spielen sich recht ähnlich; außergewöhnliche Ideen oder Abwechslung sprießen ebenso spärlich wie grafische Finessen.

Daß eine große Portion Glück über den Spielerfolg entscheidet, ist nun mal Flippertypisch. In seiner Eigenschaft als akkurates Pinball-Imitat mit originalgetreuem Spielgefühl ist Pinball Dreams gelungen. Realistische Kugelanimation plus traditionelle Spielfeldbestückung ergibt einen netten Spaß für zwischendurch. Der Langzeitnährwert ist nicht optimal, aber manierlich.





Steel Wheel: Mit Volldampf in den Tunnel



Nightmare: Ruhe in Frieden – in der mittleren Kugelfalle

Ignition: Sag mir, wieviel Targets steh'n...

verschiedene Musikstücke und Soundeffekte. Vor allem die Digi-Effekte sind recht witzig geraten; das Rattergeräusch beim Einwerfen einer Kugel ist bemerkenswert lebensecht. Beim Flipper »Ignition« dreht sich thematisch alles um Raketen und Raumfahrt, während eine Wildwest-Eisenbahn »Steel Wheel« ziert. Der Redaktionsliebling »Beat Box« repräsentiert die Popmusik-Welt mit sinnigen Hitparaden-Roll-Overs und »Nightmare« bemüht sich verzweifelt um ein wenig Grabstein-Gemütlichkeit.



Mit Spezialeffekten hält sich Pinball Dreams zurück. Man klatscht schon ergriffen in die Hände, wenn die Kugel über eine Rampe rollt.

Bis zu acht Spieler können sich vor dem PC niederlassen, um ein kleines Turnier auszutragen. Jeder kommt abwechselnd an die Reihe; das Programm verwaltet brav die Punktzahlen. Im Gegensatz zu Take-a-Break können Sie hier keinen Spielstand speichern. Sie haben damit ein echtes Problem, wenn sich bei 8-fach-Multiplikator und 20 Millionen Punkten mitten im Spiel ein störender Umwelteinfluß (z.B. Ihr direkter Vorgesetzter) bemerkbar macht. **(hl)**

MAN INSTALLIERT NUR DREIMAL

Die Frechheit des Monats ist der doppelte Kopierschutz von Pinball Dreams. Bei jedem Programmstart schlägt die Handbuchabfrage zu – lästig, aber noch erträglich. Doch damit nicht genug: Die Original-Diskette läßt sich maximal dreimal auf Festplatte installieren und dann nie wieder. Die laue Begründung von 21st Century Entertainment: »Leider sind wir zu dieser Form des Kopierschutzes gezwungen, um die Herstellung von Software-Raubkopien zu unterbinden«.

Die Raubkopierer werden sich allenfalls vor Erheiterung kringeln, denn auf dem Schwarzmarkt kursiert mit Sicherheit schon eine »gepatchte« Version des Programms ohne den Disketten-Kopierschutz. Jeder Depp darf Back-Ups erstellen und beliebig oft installieren, nur der gute alte Software-Käufer halt nicht – wirklich toll, Leute.

Ehrliche Kunden dürfen sich zurecht vom Hersteller veralbert fühlen. Wann kapieren Firmen wie 21st Century Entertainment, daß sie mit solchen Schwachsinns-Methoden nicht wenige genervte Mitmenschen ins Raubkopierer-Lager treiben?



IM WETTBEWERB

Im Duell der Flipper-Neuheiten zeigt sich, wie wichtig eine realistische Kugelanimation in diesem Genre ist. Dynamix' Windows-Programm Take-a-Break bietet mehr Flippertische, witzigere Ideen, schönere Grafik – aber ein durch die unberechenbar herumruckende Kugel verhunztes Spielgefühl. Bei Pinball Dreams geizten die Programmierer mit zündenden Design-Ideen, doch das Feeling ist herrlich echt.

PINBALL DREAMS	**69**
Take-a-Break Pinball	61
Tristan	57



PINBALL DREAMS

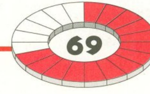
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Flipper
Hersteller	21st Century Entertainment
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	Nerviger Disketten-Kopierschutz + Handbuch-Abfrage – Ätz!
Anleitung	Deutsch; befriedigend
Spieltext	Englisch; sehr wenig
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut

Freies RAM: min. 530 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Vier Flipper in einem Programm. Separate High-Score-Listen werden gespeichert.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 640 KByte RAM und VGA.





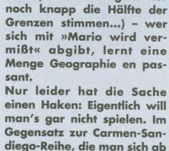
Wo bitte geht's zur nächsten Schildkröte?

MARIO WIRD VERMISST

Mario, der Schlunz, hat sich nach seinem PC-Debüt »Mario Teaches Typing« verdünnisiert. Jetzt darf Bruder Luigi den Schlamassel ausbaden.

Der zweite MS-DOS-Auftritt des Videospiel-Superhelden beginnt nicht gerade standesgemäß. Pummelchen Mario, für Schleckereien immer empfänglich, kann einem Törtchen nicht widerstehen, das ihm sein Erzfeind Bowser vor die Nase hält. Prompt wird er eingesackt und verschleppt; sein Bruder Luigi steht dumm und solo da. Also darf Luigi (sprich: der Spieler) den verschollenen Blutsverwandten wiederfinden, bevor Bowser seinen ultimativen bösen Plan verwirklichen kann: Er will nämlich die Pole mit unzähligen Haartrocknern zum Schmelzen bringen – der Schlingel! Und jetzt versuchen sie mal, einem 8- bis 12-jährigen diese dämliche Hintergrundgeschichte klarzumachen – der wird sich mit einem gemurmelten »Schwachsinn« an die Maus schwingen.

Zu Beginn des Lernspiels »Mario wird vermißt« steht Klein-Luigi vor fünf Türen. Hinter jeder wartet eine unbekannte Stadt, die er besuchen kann. Da Städte bekanntlich Wahrzeichen haben und diese von Bowers Schergen gemopst wurden, darf Luigi sie wiederbeschaffen. Das tut man, indem man nach Schildkröten Ausschau hält, die eine auffällig unauffällige Beule im Säckel haben – immerhin klauen die Viecher beispielsweise gleich den gesamten Eiffelturm. Wenn man glücklich alle Wahrzeichen zusammen hat, liefert man sie an der richtigen Stelle in der Stadt an (»Wo stand nochmal der Eiffelturm?«) und beantwortet ein paar mehr oder minder knackige Fragen (»Zu welchem Anlaß wurde das Pariser Wahrzeichen erbaut« o.ä.).

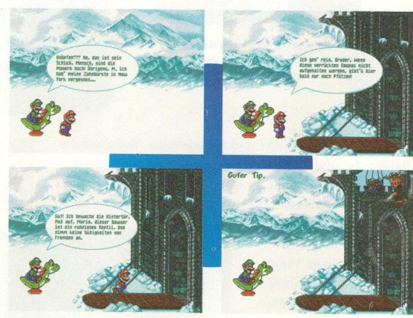


A. LOCKER

Wann wurde nochmal die Golden Gate Bridge gebaut? Also düst man zum Lexikon, kramt den alten Schulatlas raus (in dem übrigens nur noch knapp die Hälfte der Grenzen stimmen...) – wer sich mit »Mario wird vermißt« abgibt, lernt eine Menge Geographie en passant.

Nur leider hat die Sache einen Haken: Eigentlich will man's gar nicht spielen. Im Gegensatz zur Carmen-Sandiego-Reihe, die man sich ab und an gerne zur Brust führt, hat Marios Lernabenteuer wenig Appeal. Carmen bietet nicht nur die bessere Grafik (vor allem »Where in Space« hat Klasse), sondern auch das intelligentere Spielprinzip. Bis Klein-Luigi in den viel zu großen Städten die Wahrzeichen einsammelt, hat man schon wieder das Interesse verloren.

Da die ganz jungen Spieler die kritischsten sind, dürfte »Mario wird vermißt« eher auf Papis Festplatte schmoren – während der Junior vor dem »echten« Super Mario Bros. an der Nintendo-Spielkonsole hockt.



Das hat man vom ungehemmten Schnabulieren: Mario wird von Obermiesling Bowser gekidnapped.

Spielerisch wird die Suche durch kleine Gimmicks aufgepeppt (Bewohner geben Tipse, mit Taxi-Tickets bewegt man sich schneller in der Stadt, Mini-Drachen Yoshi öffnet den Ausgang in den nächsten Level). Erst wenn man alle fünf Städte so hinter sich gebracht hat, kommt man Mario näher. **(al)**

MARIO WIRD VERMISST

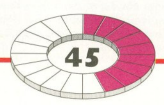
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	■ Joystick

Spiele-Typ	Lernspiel
Hersteller	Mindscape
Ca.-Preis	DM 90,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Deutsch; gut
Spieltext	Deutsch; gut
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 566 KByte
Festplattenplatz: ca. 6 MByte

Besonderheiten: Geographie-Lernspiel mit 10 Schwierigkeitsgraden.

Wir empfehlen: 386er (min. 16 MHz) mit 2 MByte RAM, Joystick und VGA.



TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 1/93



Lemmings 2 • Super VGA: Die neue Grafik-Standardkarte für Edel-Spiele • Tests: Car & Driver, Comanche, David Leadbretter's Golf, King's Quest u.v.m.

Ausgabe 2/93



14 Soundblaster im Test • Lösungen: Sherlock Holmes, King's Quest VI, Quest F. Glory III • Tests: Alone in the Park, Amazon, Amberstar, Battlechess,...

Ausgabe 3/93



Test z.B.: Solitaire für Windows, Ultima Underworld II, WWF European Rampage • Tips & Tricks: Comanche, Alone in the Dark, Clouds of Xeen - Klein & Fein - Goblins 2 • ...

Ausgabe 4/93



Leider schon vergriffen.

Ausgabe 5/93



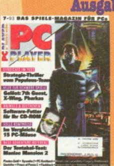
Tests: u.a. Dogfight, Empire Deluxe, International Athletics, The Legacy, Lethal Weapon, Maelstrom • Tips & Tricks: X-Wing, Space Quest V, Ultima Underworld II - Ringworld

Ausgabe 6/93



Land O´Lore: Vorschau der neuen Rollenspiel-Serie • Tests • Tips & Tricks: Shadow of the Comet, Secret of the Rainforest - Technik-Treff • ...

Ausgabe 7/93



Pirates Gold: Kultspiel im VGA-Kleid • Tests: u.a. Ashes of Empire, Prince of Persia 2 • Tips & Tricks: The 7th Guest, Freddy Pharkas, X-Wing, Serpent Isle • ...

Ausgabe 8/93



Superschnelle neue Grafikkarten und wie man sie einbaut • Cocktailrezeptbuch für Windows • Tests: Betrayal at Krondor, Return of the Phantom • Messeneuheiten CES

Ausgabe 9/93



Diese Ausgabe halten Sie gerade in Händen. Aber natürlich können Sie sie auch für Freunde und Kollegen bequem bestellen.

Ausgabe 10/93



Diese Ausgabe erscheint am 15. September bei Ihrem Zeitschriften-Händler. Die Themen sehen Sie in der Vorschau in diesem Heft.

Ausgabe 11/93



Diese Ausgabe erscheint am 8. Oktober bei Ihrem Zeitschriften-Händler. Wenn Sie sie pünktlich und bequem ins Haus wollen, bestellen sie doch einfach ein Abonnement

Ausgabe 12/93



Diese Ausgabe erscheint am 4. November bei Ihrem Zeitschriften-Händler.

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft heraustrennen, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet

Fax **0 89/24 01 32 15**
Tel. 0 89/24 01 32 22

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag Leser-Service, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

JA, ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completti!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr. ____________________

BLZ/Bankverbindung ____________________

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).

___ Stück für je DM 5,80 der Ausgabe (1-5/93) ______ : DM ______

___ Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (ab 6/93) ______ : DM ______

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD) : DM 4,-

Gesamtsumme : DM ______

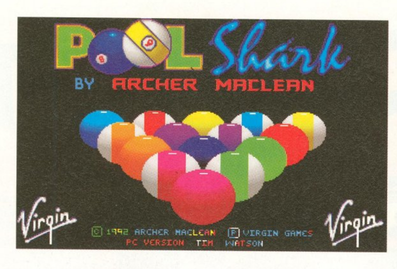
Name,Vorname ____________________

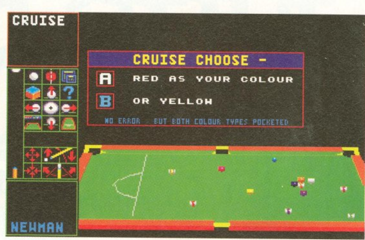
Straße ____________________

PLZ, Ort ____________________

Unterschrift ____________________

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.



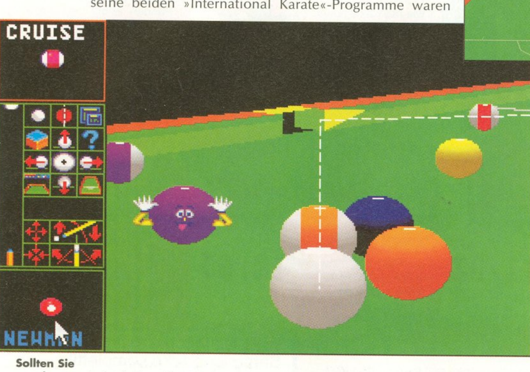


Wenn Sie zu Beginn zwei Farben mit einem Stoß einlochen, dürfen Sie wählen, mit welcher Farbe Sie weiterspielen

POOL SHARK

Wenn Sie die Farbe des Geldes mögen, lassen Sie doch einfach auf Ihrem PC die Elfenbeinkugeln rollen.

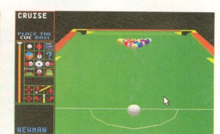
Immer wenn Programmierer Archer McLean ein Programm auf den Markt bringt, hüpfen insbesondere in England die Zeitschriften und Käufer vor Freude. Denn Archer läßt sich meistens viel Zeit und schreibt dafür besonders gute Kleinode der Software-Kultur. Sein Action-Spiel »Dropzone« und seine beiden »International Karate«-Programme waren jedenfalls auf 8-Bit-Computern wie dem C 64 echte Trendsetter. Sein erstes 16-Bit-Spiel, »Jimmy Whites Whirlwind Snooker« war eine technisch gekonnte Billard-Simulation mit einem kleinen Nachteil: Abseits der britischen Inseln ist diese Billard-Variante in keiner verrauchten Pool-Halle zu finden. Für größeren Erfolg in Europa und USA folgt jetzt also eine Pool-Simulation nach gängigen Regeln.



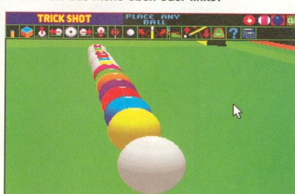
Sollten Sie zulange zögern, beginnen die Kugeln, Grimassen zu schneiden

In »Pool Shark« können Sie drei verschiedenen Pool-Varianten spielen: »8 Ball USA Bar Table«, »8 Ball UK Coin Op« und »9 Ball USA Tournament«. Die Regeln sind alle im Handbuch erklärt. Die drei Varianten unterscheiden sich hauptsächlich in der Zahl der Kugeln auf dem Tisch und in der Reihenfolge, in der diese eingelocht werden müssen. Jede Runde wird grundsätzlich mit zwei Spielern durchgeführt; der Computer kann aber eine oder sogar beide Rollen (in einem Demo-Modus) übernehmen. 20 Computer-Gegner mit unterschiedlichen Spielweisen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen.





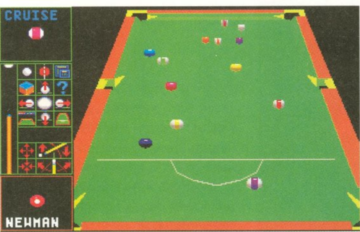
Wollen Sie das Menü oben oder links?



Im Trick Shot-Modus können Sie sich die Kugel so zurechtlegen, wie Sie es für Ihr Training wünschen

Wenn Sie Besuch zu Hause haben, kommt der Turnier-Modus gerade recht. Acht Spieler treten in einem KO-System gegeneinander an. Welche dieser Spieler computergesteuert und welche echte Menschen sind, bestimmen Sie. Für die Zwei-Spieler-Modi gibt es sogar eine High-Score-Liste; die Punktzahl errechnet sich aus Ihrer Spielgenauigkeit und Spielgeschwindigkeit.

Die Steuerung von »Pool Shark« erfordert eine Maus. Mit dieser wählen Sie zuerst einmal die Symbole am linken oder oberen Bildschirmrand an. Gleichzeitig bewegen Sie eine imaginäre Kamera um den gerade angewählten Ball. Frei

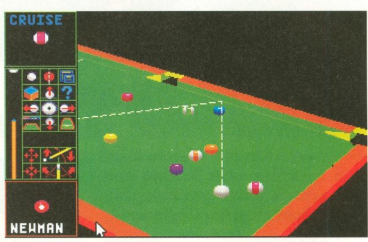


Eine Übersicht aus der direkten Vogelperspektive gibt es nicht; von weiter oben können Sie nicht auf den Tisch schauen.



Mehr Verwirrung denn je: Die eingebaute Hilfsfunktion ist auch nicht der Weisheit letzter Schluß

positionieren läßt sich diese Kamera aber nicht. Der Kamerawinkel bestimmt gleichzeitig die Richtung mit der Sie den Queue (gesprochen: Köh, gemeint: dieser lange Stock mit dem Sie die Kugel anstoßen) anlegen. Über Bildsymbole können Sie präzise festlegen, wo der Queue die Kugel treffen soll (sorgt für Spin und damit für kurvigere Bahnen) und wieviel Power Sie in den nächsten Stoß legen wollen.



Um besser zielen zu können, blendet das Programm auf Wunsch die ungefähre Laufrichtung der Kugel ein

Für Tüftler und Knobler gibt es eine »Trick Shot«-Option, bei der Sie sich die Kugeln frei auf den Tisch legen können, um trickreiche Stöße zu üben. Leider haben die Entwickler keine Situationen zum Ausprobieren dazu gepackt, so daß Sie grundsätzlich Ihre eigenen Trick Shots aufbauen müssen. Immerhin können Sie diese dann auf Diskette speichern und an einen Bekannten, der ebenfalls dieses Programm besitzt, weitergeben. **(bs)**



IM VERGLEICH

Was macht man, wenn es außer den beiden Billard-Programmen von Archer McLean keine weiteren lieferbaren Titel aus diesem Genre gibt? Wir vergleichen mit anderen Spielen, bei denen es um kleine Bälle geht. Der Spielablauf einer Golfrunde ist einem Billard-Spiel ja gar nicht so unähnlich, und auch Flipper sind in den Spielhallen zu finden. Den direkten Konkurrenten Snooker hängt Pool Shark nicht nur wegen besserer Optionen sondern auch wegen der verständlicheren Spielregeln ab.

Links 386 Pro	90
POOL SHARK	**71**
Pinball Dreams	69
Whirlwind Snooker	65
Take-A-Break-Pinball	61



BORIS SCHNEIDER

Wenn man mal die Euphorie außen vor läßt, die viele Pool Shark-Spieler zeigen, weil die Kugelbewegungen so schrecklich genau und schnell sein sollen, dann stößt man auf viele Unzulänglichkeiten. Zum einen ist das Ambiente mit reiner Vektorgrafik und Düdel-Musik nun wirklich nicht mehr zeitgemäß. Ein paar nett gezeichnete Bilder oder etwas schönere Menüs wären wahrlich nicht fehl am Platze. Hier ist der Programmierer wohl in seinen 8-Bit und 64-Kilobyte Zeiten hängengeblieben.

Besondere Funktionalität kann man der Bedienung nun auch nicht nachsagen. Wer von Windows und praktisch allen Spielen den »Doppelklick« mit der Maus gewohnt ist, wird sich über die Menüs hier gewaltig ärgern: Erst links, dann rechts klicken ist weder intuitiv, noch logisch noch besonders freundlich. Ich verstehe schon, warum ein Hilfsbildschirm alle Funktionen anzeigt: Um sich das Wirrwarr von Funktionen zu merken, die mal mit dem linken, mal mit dem rechten Mausknopf ausgelöst werden, braucht man eine ganze Weile.

Sie suchen eine Poolbillard-Simulation? Wunderbar, hier ist sie. Exakter kann man das Spielgefühl auf einem PC wohl nicht wiedergeben (obwohl es meilenweit von einem echten Tisch entfernt ist). Sie suchen ein schön aufgemachtes Computerspiel daß Sie ohne Handbuch-Studium beherrschen können? Diese Anforderung erfüllt Pool Shark leider nicht.



POOL SHARK

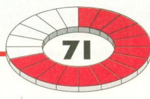
❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	■ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Billardsimulation
Hersteller	Virgin
Ca.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	schwer lesbare Handbuchabfrage; erträglich
Anleitung	Deutsch, gut
Spieltext	Englisch, wenig
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend

RAM-Minimum: 560 KByte freier Speicher
Festplattenplatz: ca. 1 Megabyte

Besonderheiten: Drei verschiedene Spielregeln, Turniere mit bis zu acht Spielern

Wir empfehlen: 386er (16 MHz) mit Maus





Bei der Jagd nach den Kirschen muß Lumiere über den Kuchen hüpfen

BEAUTY AND THE BEAST

Disney weiß, was Kinder mögen: Zum rührigen Trickfilm »Die Schöne und das Biest« gibt es einen grafisch possierlichen Lernspiel-Cocktail.

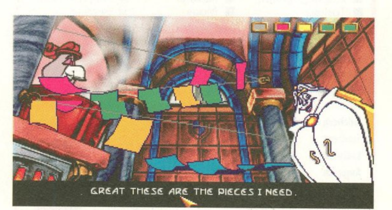
Das Biest saß grummelnd in seinem Schloß und studierte die Taschenbuch-Ausgabe von »Männer lassen lieben«. Wie lächerlich waren die Beziehungsprobleme gemeiner Menschen im Vergleich zu seinem Kummer: Ein greulicher Fluch verwandelte den guten Mann in ein Kuschelmonster. Der Zauber kann nur gebrochen werden, wenn eine wahlweise besonders kurzsichtige oder besonders herzensgute junge Dame sich trotz des aufdringlichen Unrasiert-Looks in das Ungetüm verliebt.

Das klassische Märchen von der Schönen und dem Biest kam Ende letzten Jahres zu neuen Ehren. Eine technisch virtuose Walt-Disney-Zeichentrickproduktion sorgte für vollgepackte Kinos; willig folgten Millionen von Eltern ihren Kindern in die Lichtspielhäuser. Ein schlappes Jährchen ist mittlerweile vergangen und schon hat Disney das Spiel zum Film vollendet; für die Programmierung sorgte die französische Firma Infogrames. Um eine romantische Ballnacht mit der Schönen und dem Biest zu ermöglichen, müssen fünf Aufgaben gelöst werden. Zwei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl; außerdem kann jedes der Minispielchen direkt angewählt werden.

Bei diesem für Kinder konzipierten Programm steht der spielerische Aspekt im Mittelpunkt. Eher hintenrum schleicht sich ein dezenter Lernfaktor dazu; die Kids trainieren ein wenig das Gedächtnis oder beweisen ein Gespür für Farben und Formen.

Um den Blumenschmuck für das Fest zu komplettieren, steht ein Besuch im winterlich verschneiten Garten an. Wie bei einem »Memory«-Spiel müssen Pärchen gebildet werden. Jeder Blumenstrauß hat hinter einem der 16 Schneehäufchen einen Zwillingsbruder. Merkt man sich die Position einzelner Bouquets, hat man rasch alle Pärchen gebildet.

Damit die Schöne nicht mit einem »Ich hab' nichts anzuziehen« vor dem Spiegel verharrt und den Tanzpartner warten läßt, hilft man in der Wäscherei ein wenig aus. Verschiedenfarbige Laken wurden an die Wäscheleine gepinnt; durch das Anklicken einzelner Tücher tauscht man deren Positionen aus. Sobald drei gleichfarbige Laken nebeneinander flattern, verschwinden jene im Wäscheschrank. Sind alle Farbkombinationen gebildet, die am oberen Bildrand vorgegeben wurden, wird das Abendkleid rausgerückt.



In der Wäscherei werden die Laken nach Farben sortiert

KINDERKRAM

Da Beauty and Beast vor allem für Kinder konzipiert ist, wollen wir die Zielgruppe auch einmal zu Wort kommen lassen. An die Stelle eines »Im Wettbewerb«-Vergleichskastens rückt die Kids-Corner: Der 6 Jahre alte Tobias kommentiert das Spiel aus seiner Sicht.

Dem Knirps imponiert vor allem die grafische Aufmachung: »Beim Eier-Beschützen geht alles viel zu schnell, aber es ist total witzig, wenn die Eier zerbrechen und die Köchin dann böse schaut« und »Beim Wäschesortieren muß man ganz schnell sein und der Wäscheschrank guckt so traurig, wenn man die falsche Farbe erwischt hat« lauten seine Kommentare.

Der spielerische Kick reißt Tobias nicht immer mit; das Geschehen in der Wäscherei langweilt ihn bald. Lob gibt's auch: »Das Spiel in der Bücherei ist spannend, weil man ganz genau aufpassen und sich viele Gegenstände merken muß«.

Womit man einen 6-jährigen wirklich begeistern kann, war leicht festzustellen, als Papi beim pädagogisch weniger wertvollen »Strike Commander« ertappt wurde. Tobias erregt: »Wow, ist das ein Düsenjäger-Spiel?« – die Schöne und das Biest können da nicht ganz mithalten...

Tobias (6) checkte die Kinder-Kompatibilität

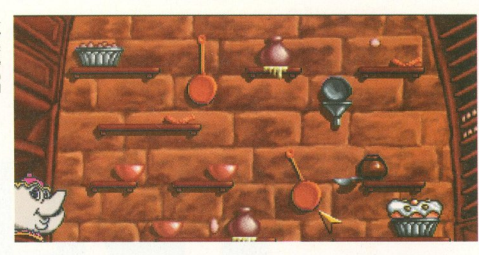
HEINRICH LENHARDT

Die Schönheit dieser Film-Umsetzung offenbart sich vor allem Computer-Kids; erwachsenen Spielern kommt das Programm eher biestig vor. Das liegt einzig und allein am niedrigen Schwierigkeitsgrad und der schwächlichen Komplexität. Infogrames darf man aber keinen Strick daraus drehen; schließlich ist Beauty and Beast eindeutig für jüngere Spieler konzipiert.

Die Mischung ist bei den abwechslungsreichen Programmteilen gelungen; lediglich das Action-betonte Kirschensammeln entpuppt sich wegen der superschwammigen Steuerung als kompromißloser Reinfall. Liebliche Grafik und elegant eingefädelte Lerneffekte können gefallen. Die fast schon Trickfilm-kompatible Animation macht alleine das Zusehen zum (wenn auch kurzfristigen) Vergnügen.

Einige Sub-Spiele wie das »Eier beschützen« hätten genug Potential, um auch Erwachsene auf Dauer zu fesseln, Schade, daß der Hersteller nicht an zusätzliche, besonders komplexe Levels oder einen speziellen »Traukeinem-über-14«-Modus gedacht hat.

So bleibt Beauty and the Beast für uns in Ehren der Minderjährigkeit entwichenen PC-Oldies ein mäßiges Vergnügen; als liebevoll inszenierte Unterhaltung für Kids kann es sich sehen lassen.



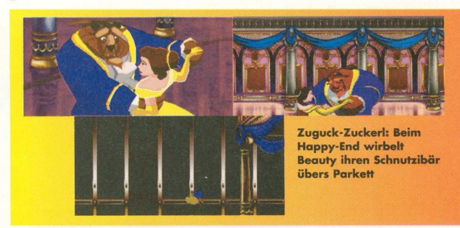
Witzige Spielidee, aber leider nur drei Levels lang: Geleiten Sie die rohen Eier in die Schüssel

Um den Kuchen für die Fete zu backen, müssen Eier in eine Schüssel geschlagen werden. Diese küchentechnische Binsenweisheit wird hier zum echten Problem: Die Eier purzeln über einen Hindernisparcour; durch das Anklicken von Pfannen, Schwämmen und Löffeln muß man einen Weg zur Schüssel bauen. Justierte Gegenstände rucken nach ein paar Sekunden wieder in ihre ursprüngliche Position zurück; wiederholtes ordnendes Klicken ist deshalb gefragt, um genug Eier heil ans Ziel zu geleiten.

Beim nächsten Spiel muß der wandelnde Kerzenhalter Lumiere ein halbes Dutzend Kirschen aufsammeln. Er läuft und hüpft zu diesem Zweck auf einem riesigen Kuchen herum. Dabei sind ihm diverse Gegner auf den Fersen, die ihn bei Berührung um eine Etage nach unten schubsen. In der Bibliothek muß der Spieler schließlich die Notenpartitur für den Ball retten. Weckermännchen Cogsworth zeigt verschiedene Symbole, die auf den Rücken von Büchern erkannt und in der richtigen Reihenfolge nachgeklickt werden müssen. **(hl)**

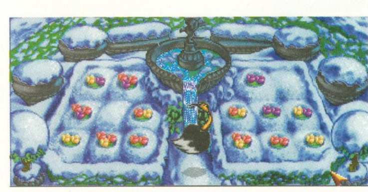


Ein gutes Gedächtnis ist beim Nachklicken von Symbol-Kombinationen gefragt

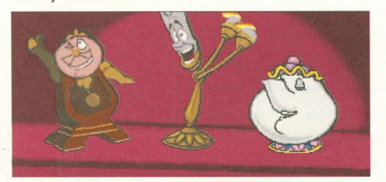




Zuguck-Zuckerl: Beim Happy-End wirbelt Beauty ihren Schnutzibär übers Parkett



Die Suche nach den passenden Blumen-Pärchen entpuppt sich als Memory-Variante



Fans des Trickfilms bekommen hübsche Animationen mit den bekanntesten Figuren geboten

BEAUTY AND THE BEAST

❑ PC/XT	■ 286	■ 386/486
❑ EGA	■ VGA	❑ Super VGA
■ AdLib/Soundbl.	❑ Roland	❑ General Midi
■ Tastatur	■ Maus	❑ Joystick

Spiele-Typ	Lernspiel
Hersteller	Disney/Infogrames
Ca.-Preis	DM 80,–
Kopierschutz	–
Anleitung	Englisch; befriedigend
Spieltext	Englisch; wenig (deutsche Version in Vorbereitung)
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Einsteiger
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 490 KByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte

Besonderheiten: Fünf Spiele für Kinder; Erwachsene werden unterfordert.

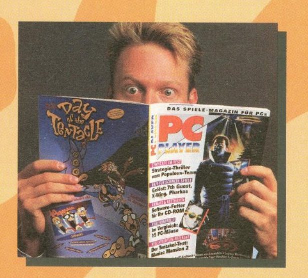
Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 640 KByte RAM, Maus und VGA.

54

Die PC PLAYER-Gleichung:

1 NEUER ABONNENT

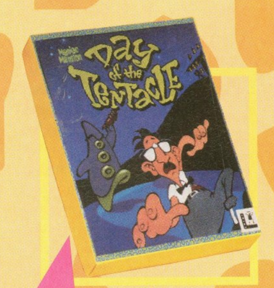
für uns!

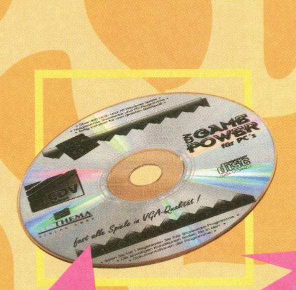


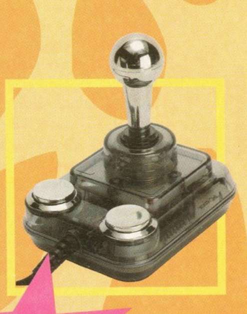
Es ist doch eigentlich ganz einfach: Sie müssen nur jemanden überzeugen, daß es unwirtschaftlich ist, sich jeden Monat PC PLAYER am Kiosk zu kaufen, wenn man im Abo **15% spart** und das Heft auch noch **jeden Monat frei Haus** bequem geliefert bekommt! Wenn Sie also einen neuen Abonnenten gefunden haben, dürfen sie sich eins von den drei Geschenken aussuchen – und auch behalten! Spaß beiseite: Wir wollen einen neuen Abonnenten – Sie wollen ein Geschenk. Noch irgendwelche Fragen offen? Na, dann weg mit der ausgefüllten Karte!

= 1 VON 3 GESCHENKEN

für Sie!







Spiel: „Day of the Tentacle" von LucasArts!

Das Referenz-Programm im Genre „Adventures"! Verhindern Sie mit den drei schrägsten Helden des Universums den teuflischen Plan der grimmigen Saugnapf-Monster! Die irrwitzige Story, die knackigen Puzzles und die einfache Bedienung machen dieses Grafik-Abenteuerspiel zum absoluten Hochgenuß!

Power: CD-ROM mit mehr als 400 Spielen!

Was wollen Sie mehr: Über 400 Shareware- und Demo-Versionen von Spielen für DOS und Windows mit einer Gesamtkapazität von ca. 250 MB! Dabei sind auch diverse Grafikdateien zum Durchstöbern und die Vollversion des Apogee-Programms Secret Agent!

Spaß: Digital-Joystick von Dynamics!

Für schnelle Action- und Sportspiele ist ein griffiger Digital-Joystick ein Muß. Der Competition Pro Mini sieht super aus und überzeugt mit robuster Mechanik. Ein Handgriff – und schon können Sie voller Freude die Mikroschalter klicken lassen!





PC KARAOKE

SING MAL WIEDER

Auch wenn Sie sogar für die Fischerchöre zu schräg singen: Mit diesem Karaoke-Programm können selbst Sie sich endlich einmal als Lead Vocalist profilieren.

Was tut ein moderner Chef, wenn die Angestellten nicht den gewünschten Einsatz bringen? Was hilft gegen eine miese, leistungsdrückende Stimmung am Arbeitsplatz? Nach vielen mißlungenen Experimenten mit anregenden Kunstwerken, New Age-Musik, Generationen von Gummibäumen, Prämien und farbigen Toilettendeckeln wollen die Japaner das ultimative Mittel zur Mitarbeitermotivation entdeckt haben. Nach einer gemeinsamen Mahlzeit mit den Untergebenen stimmt dort der Vorgesetzte ein Playback-untermaltes Liedchen an und präsentiert sich als Schlagerstar. Besonders beliebt sind in Nippon rührselige Schnulzen, bei denen man nicht weiß, ob der schmalzige Text oder die gepeinigten Töne die Zuhörer zum Weinen bringen. Nichts schweißt ein Arbeitsteam offensichtlich so sehr zusammen wie das gegenseitige Wissen um das gesangliche Unvermögen der anderen.

Es war nur eine Frage der Zeit, bis diese »Karaoke« genannte Form der Selbstdarstellung via Vereinigte Staaten den Weg nach Europa fand. Hier jedoch geht man mit Karaoke anders um als ursprünglich vorgesehen. Weder wird vor dem Einsatz der Stimmbänder Walfischfleisch genossen noch dient das Gemeinschaftserlebnis Karaoke der Produktivitätssteigerung. Als Freizeitvergnügen in Diskotheken und auf Parties ist es gleichermaßen beliebt wie auch gefürchtet.

Unter der Rubrik »Dinge, die Sie lieber nicht erfahren wollten« können Sie sich vom Talent Ihrer lieben Verwandschaft oder Ihres Freundeskreises überzeugen, mit einer selten gehörten stimmlichen Treffsicherheit garantiert jeden Ton zu verfehlen. Sollten Ihre Vorgänger jedoch wider Erwarten gesanglich brilliert haben, dann bleiben ja immer noch Sie übrig, um sich gründlich zu blamieren. Doch eigentlich macht gerade die gesangliche Unfähigkeit der Teilnehmer Karaoke so reizvoll.

If he loves me;
if he loves me not.
If he loves me;
if he loves me not.
If he loves me;
if he loves me not,
oh!

Gehaltvolle Texte wie dieser garantieren einen unterhaltsamen Abend

Natürlich gibt es im Multimedia-Zeitalter jetzt auch eine Version für den PC, die progressive Vorgesetzte mal eben in der Mittagspause zur Hebung des Betriebsklimas benutzen können. Sirius Publishing hat auf sein CD-ROM »PC Karaoke« eine Mischung von 12 amerikanischen Songs gepackt, von denen viele auch in Europa Ohrwürmer sind. »New York, New York« oder »Pretty Woman« können sicher auch hier zum Mitsingen anregen, insofern Sie keine Berührungsängste vor den englischsprachigen Texten haben.

PC KARAOKE
Hersteller: Sirius Publishing
Preis: ca. 120 Mark
Benötigt: 386er, 2 MByte RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA, Windows, Soundblaster-kompatible Soundkarte sowie optional ein Mikrofon

Nach dem Start des Programms erscheint eine Übersicht aller abspielbaren Lieder, die Sie ähnlich wie bei einer Jukebox durch Anklicken auswählen. Die gewünschte Musik wird von der CD abgespielt, währenddessen teilweise ein Hintergrundchor oder eine unterstützende Gesangsstimme miterklingt. Auf dem Bildschirm wird der Text angezeigt, wobei durch Einfärben der Worte parallel zum Fortschreiten der Musik eine Mitsinghilfe gegeben wird. Besonders stimmgewaltige Zeitgenossen mit überdurchschnittlichem Selbstbewußtsein können sich gleich durch alle zwölf Lieder an einem Stück kämpfen. Bei diesem »Top 12 Countdown« sind die Hälfte der Stücke zusätzlich mit einer kurzen Video-für-Windows-Sequenz versehen. In diesen Filmchen versucht ein Moderator, witzige Kommentare zu den Songs zu geben - dieser Versuch mißlingt jedoch ganz gewaltig.



Vom Hauptmenü aus können einzelne Songs angewählt werden

Richtige Karaoke-Profis geben Ihre schrägen Töne nur von sich, wenn sie dabei mit einem Mikro herumfurchteln können. Daher können Sie an Ihre Soundkarte ein Mikrophon anklemmen und Ihre Stimme mit der Instrumentalfassung gemixt aus den Lautsprechern tönen lassen. Wem die zwölf mitgelieferten Titel nicht reichen, der kann für den Preis einer Audio-CD weitere Songsammlungen nachkaufen, die mit dem Hauptprogramm eingesetzt werden können.

Partytauglich ist die Wiedergabe der Liedtexte mit recht großformatigen Buchstaben. Wenn Sie auf dieses Mätzchen verzichten können, dann sollten Sie allerdings lieber zu den preiswerteren Audio-Produkten ohne Computerunterstützung greifen. **(tw)**

»The Grammy Awards« für CD-ROM

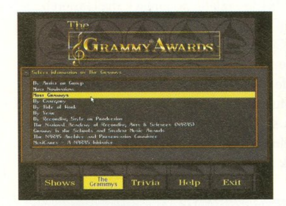
GREATEST HITS

Was dem Film-Fan der »Oscar«, ist dem Musik-Freund sein »Grammy«. Durchwühlen Sie die statistischen Tiefen des US-Musikpreises und ergötzen Sie sich an Digi-Bildchen nebst Audio-Clips.

Eddie Blazonczyks großes Jahr war 1986: Er gewann den Grammy in der Kategorie »Beste Polka-Aufnahme«. Diese amerikanische Auszeichnung, das Gegenstück zum Filmpreis Oscar, hat im Laufe seiner über 30jährigen Geschichte so manche bizarre Sparte hervorgebracht. Vor allem in der 60er Jahren war die Jury recht innovationsfreudig; vielen obskuren Kategorien war nur eine kurze Lebensdauer beschieden. An so manchem Gebiet läßt sich Musikgeschichte ablesen: Einen Grammy für den besten Disco-Song gab's 1979 einmal – und nie wieder.

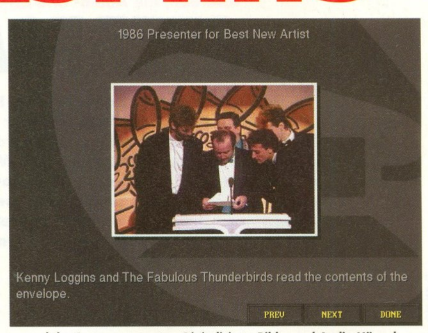
Auch wenn Sie eher Pop statt Polka bevorzugen, sind Sie bei »The Grammy Awards« gut aufgehoben. Dieses CD-ROM ist zum einen eine Datenbank, in der Sie in der US-Musikgeschichte zwischen 1958 und 1991 wühlen können. Man sucht nach einzelnen Künstlern, Kategorien oder Jahresergebnissen. Jeder Interpret, der es zu einer Grammy-Nominierung gebracht hat, ist statistisch erfaßt.

Die sporadisch eingestreuten digitalisierten Bilder und Audio-Clips von den Preisverleihungen konzentrieren sich auf die populären Genres rund um Pop und Rock. Die CD ist größtenteils mit Audio-Musik vollgepackt. Sie können aber keine speziellen Lieder anspielen, sondern nur kompletten Nominierungs-Reigen lauschen. Hier werden die einzelnen Songs kurz angespielt; zwischendurch nuschelt der Moderator die Namen der Interpreten. Dazu gibt's bestenfalls Standbilder, die dank Super VGA (640 x 480 Bildpunkte bei 256 Farben) ganz manierlich aussehen. Für Video-Animationen war auf der CD kein Platz mehr.



Das Durchforsten der Datenbestände ist komfortabel gelöst: Sie können z.B. nach Stilrichtung, Interpreten oder Datum sortieren lassen

THE GRAMMY AWARDS
Hersteller: Compton's New Media
Preis: ca. 100 Mark
Benötigt: 286er mit 1 MByte RAM, CD-ROM, Super VGA und 3 MByte Festplatten-Kapazität

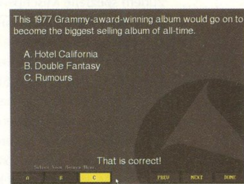


»...and the Grammy goes to«: Digitalisierte Bilder und Audio-Häppchen von der Preisverleihungen dürfen nicht fehlen

Die Auswahl der Multimedia-Clips richtete sich anscheinend weniger nach künstlerischen Gesichtspunkten, sondern nach dem Nettigkeitsfaktor der Plattenfirmen. So findet man von den Beatles weder Bild und Ton; ein solcher Klops ist eigentlich nur dadurch erklärbar, daß sich der Programmanbieter keine Copyright-Einigung leisten konnte. Auf der anderen Seite wird man mit Standbildern von mittelmäßig prominenten Künstlern wie Kenny Loggins in einem inflationären Ausmaß überschüttet, das auch den inbrünstigsten Fan übersättigt.

Auf der statistischen Seite kann man über die mit Suchkriterien reich ausgestattete Datenbank kaum klagen. Informationen jenseits der Grammy-Welt werden allerdings nicht gereicht; sinnvolle Details wie Auflistungen von Hitparaden-Plazierungen fehlen. Wenigstens können Sie Ihr neu erstandenes Wissen im Grammy-Trivia-Quiz testen. Da es pro Jahr nur 10 Fragen gibt, kennt man die Antworten allzuschnell auswendig.

The Grammy Awards ist das erste CD-ROM, das ansatzweise zeigt, welche Perspektiven dieses Medium für Freunde der Musik-Statistik hat. Trotz mancher Schludrigkeit hat das Programm zumindest einen mittelfristigen Unterhaltungswert. Man klickt sich ganz gerne durch Jahrgänge und Kategorien, erkennt wehmütig ältere Songs wieder (»...das waren noch Zeiten!«) und läßt sich durch Grammy-Kuriosa verblüffen. Daß die subtilen Folk-popper von Jethro Tull ihren einzigen Grammy just in der Kategorie »Hard Rock/Metal« gewonnen haben, dürfte auch so manchen Profi-DJ verblüffen. **(hl)**



Testen Sie Ihr Musikwissen beim Grammy-Quiz

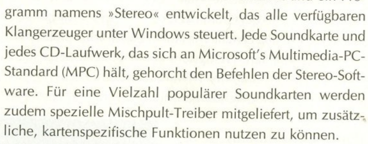
DIE WINDOWS-STEREOANLAGE

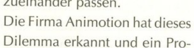
»Stereo«, die Audio- und CD-Steuersoftware von Animotion

Software-CD-Player, digitale Klangrekorder oder MIDI-Datei-Wiedergabeprogramme gibt es zuhauf für Windows-Soundfreaks. »Stereo« vereint all diese Einzelkomponenten und noch ein bißchen mehr zu einer komfortablen Sound-Steueranlage.

Um im Multimedia-Zeitalter noch up to date zu sein, muß man seinem PC auf jeden Fall eine scharfe Soundkarte nebst schickem CD-Laufwerk spendieren. Die Hardware-Hersteller überbieten sich gegenseitig, wenn es um immer noch tollere technische Daten geht; doch ohne die richtige Steuersoftware verkümmern selbst die besten Chips auf der Platine.

Auf DOS-Ebene sind es Spielprogramme auf CD-ROM, die Laufwerk und Soundkarte auf Trab bringen. Wenn Sie aber unter Windows mal eine Musik-CD spielen, tolle Geräuscheffekte digitalisieren und wiedergeben oder ein MIDI-Musikstückchen erklingen lassen wollen – dann müssen Sie meist mit einer Handvoll lieblos programmierter Utilities vorlieb nehmen, die weder optisch noch softwaretechnisch zueinander passen.





Mit der Fernsteuerung haben Sie alle wichtigen Funktionen im Griff

Die Firma Animotion hat dieses Dilemma erkannt und ein Programm namens »Stereo« entwickelt, das alle verfügbaren Klangerzeuger unter Windows steuert. Jede Soundkarte und jedes CD-Laufwerk, das sich an Microsoft's Multimedia-PC-Standard (MPC) hält, gehorcht den Befehlen der Stereo-Software. Für eine Vielzahl populärer Soundkarten werden zudem spezielle Mischpult-Treiber mitgeliefert, um zusätzliche, kartenspezifische Funktionen nutzen zu können.

In Stereo stecken folgende vier Geräte: ein Mischpult, ein CD-Player, ein Digital-Rekorder und ein MIDI-Player. Diese Einheiten können Sie auf drei verschiedene Arten bedienen: Über die Fernsteuerung, als Stereo-Turm und in Form von Einzelkomponenten.

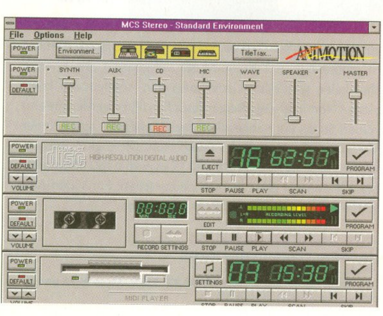
Komplettiert wird die Stereo-Software durch die Audio-Datenbank, auf die wir später noch näher eingehen.

Die Fernsteuerungs-Darstellung nimmt am wenigsten Platz auf dem Bildschirm ein und erlaubt dennoch den Zugriff auf die elementaren Funktionen aller vier Klangerzeuger. Diese werden über aussagekräftige Symbol-Schaltflächen angewählt und lassen sich anschließend über eine Tastenleiste in Verbindung mit einem edlen Fluoreszenz-Display bedienen. Mit dieser Fernsteuerung können Sie schnell mal eben die Lautstärke regulieren oder ein CD-Stück, einen Digisound oder eine MIDI-Datei wiedergeben – sogar eine Auswahl von verschiedenen CD-Titeln oder Dateien läßt sich programmieren.

Wer mehr will, schaltet schnell hinüber zur Stereoanlagen-Darstellung. Grafisch liebevoll gestaltet wurden hierbei MIDI-, Digisound- und CD-Player sowie ein Mini-Mischpult aufeinandergestapelt. Ohne lästiges Umschalten haben Sie jetzt die wichtigsten Bedienelemente aller Geräte ständig klickbereit. Wer eine Komponente (zum Beispiel den MIDI-Player) gerade nicht benötigt, schaltet sie der besseren Übersicht wegen einfach ab – und schon ist sie vom Bildschirm verschwunden.

In der Stereo-Turm-Darstellung können Sie auch bereits bequem Digital-Aufnahmen vom CD-Spieler oder einer anderen Klangquelle machen – sofern es Ihre Soundkarte erlaubt (es geht bei fast allen). So einfach digitalisieren Sie zum Beispiel ein Stück von einer Musik-CD: Sie stellen im Mischpult den CD-Kanal auf »REC«, klicken beim Digital-Rekorder auf die Aufnahme-Taste und starten flugs den CD-Spieler. Am Ende des Stücks stoppen Sie die Aufnahme und speichern die Musikdaten auf Ihre Festplatte – fertig.

Wollen Sie das so in Bits und Bytes gepferchte Liedchen nach allen Regeln der elektronischen Kunst nachbearbeiten, genügt ein Klick auf die Edit-Taste. Sodann finden Sie sich



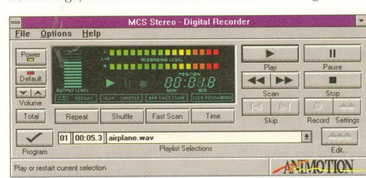
Vor allem Aufnahmen gehen in der Turm-Darstellung fix von der Hand

Die Ausstattung des Luxus-Mischpults hängt von Ihrer Soundkarte ab

im Sample-Editor wieder, der jeder Digital-Datei mit Verstärkungs-, Balance-, Ausblend-, Chorus-, Flange-, Echo-, Umkehr- und Tempo-Effekten zu Leibe rückt. Selbstverständlich fehlen auch Misch-, Kopier- oder Einfüge-Funktionen nicht. High-tech-Fans mit Knöpfchen-Faible fühlen sich aber bestimmt erst in der Einzelkomponenten-Darstellung so richtig wohl. Von der Fernbedienung aus aktiviert ein Doppelklick auf eine der vier Gerätetasten die Luxus-Version der jeweiligen Einheit.

Das Mischpult glänzt nun mit großen Schiebereglern und verfügt zudem eventuell – abhängig von Ihrer Soundkarte – über Balanceregler, ein Aussteuerungsinstrument, Bass- und Höhenregler, Stummschaltungs- und Aufnahmeschalter. Als besonderen Leckerbissen können Sie verschiedene, oft benötigte Einstellungen speichern und zum schnellen Zugriff auf die dafür reservierten Tasten legen.

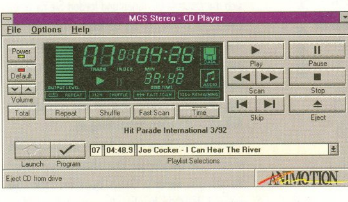
Die CD-, Digisound- und MIDI-Spieler sind jetzt mit Restzeitanzeige, Wiederholfunktion und Zufallswiedergabe ausgestattet. Programmierte Stücke können Sie in einer Auswahlbox direkt durch Anklicken des Dateinamens starten. In Falle des CD-Spielers können Sie zu jedem Titel den Songnamen und den Interpreten eingeben und anschließend auch jedes CD-Stück über den Titel des Liedes anwählen. Die Stereo-Software ist dabei so nett, alle einmal mühsam eingetippten Songnamen auf Festplatte zu speichern und automatisch anzuzeigen, wenn die dazugehörige CD zu einem späteren Zeitpunkt mal wieder eingelegt wird.



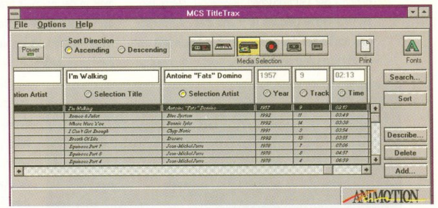
Wie im Wohnzimmer: Der Digitalrekorder von »Stereo« animiert zum Aufnehmen

Wer beim Lesen der letzten Zeilen auf den naheliegenden Gedanken gekommen ist, damit endlich mal all seine CDs akribisch zu archivieren, für den hat Stereo noch etwas Besonderes auf Lager: die Audio-Datenbank »TitleTrax«. Nicht nur die CD-Titel, MIDI- und Digisound-Dateien können Sie damit dauerhaft archivieren; auch für Schallplatten-, Kassetten- und DAT-Stücke ist immer ein Plätzchen frei. Zu jedem Stück können Sie neben dem Namen auch noch den Interpreten, den Albumtitel, das Erscheinungsjahr, die Spurnummer, die Platten- oder Kassettenseite sowie die Dauer des Songs angeben. Natürlich übernimmt TitleTrax automatisch alle Angaben aus einer bereits bestehenden CD-Titel-Datei und erspart Ihnen so das nochmalige Eintippen. Über die flotte Suchfunktion finden Sie später auch in riesigen Datenbergen ein verschollenes Stück wieder oder stellen rasch ein paar Ihrer Lieblingssongs für eine Walkman-Kassette zusammen.

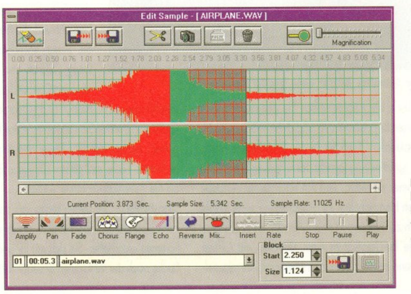
Zu einem Ladenpreis von fairen 150 Mark (Profisoft, Osnabrück) erhalten Sie ein optisch liebevoll gestaltetes Komplettpaket, das keine Wünsche offenläßt. Damit bewältigen Sie alle Audio-Aufgaben unter Windows so einfach, als würden Sie Ihre Stereo-Anlage bedienen – nur noch etwas komfortabler. **(ts)**



Das kann kein Heimgerät: CD-Stücke komfortabel per Namen auswählen



Mit TitleTrax katalogisieren Sie Ihre Musiksammlung flott und klar



Für den kreativen Klang-Bastler wurde der Sample-Editor geschaffen

KOMPLETTLÖSUNG

BLUE FORCE

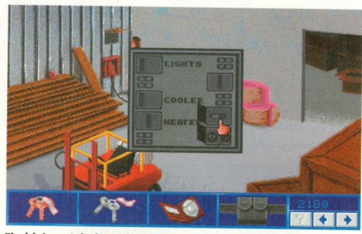
Probleme mit unfairen Stellen? Tsunamis neues Polizisten-Adventure haben wir für diesen Fall schon mal gelöst.

Wenn alle Kriminalfälle so leicht aufzuklären wären wie dieses vom Ex-Polizisten Jim Walls entworfene Abenteuerspiel, dann könnten unsere Gesetzeshüter wohl den größten Teil Ihrer Arbeitszeit mit Kartenspielen und Freibadbesuchen verbringen. Einige fiese Fallstricke sind allerdings trotzdem in Blue Force versteckt, die Sie mit unserer Lösung umgehen sollten.

Dienstantritt

Zunächst sollten Sie sich in den Besprechungsraum der Polizeistation begeben, in dem Sie nach einer kurzen Begrüßung in die anstehenden Aufgaben eingewiesen werden. Anschließend nehmen Sie sich ein sogenanntes »Rap Sheet« von der Ablage neben der Asservatenkammer, um über die gesuchte Person informiert zu sein. Auf dem Parkplatz besteigen Sie das rechte Motorrad und beginnen mit Ihrer Patrouillenfahrt. Nach ein- bis zwei Fahrten meldet sich die Zentrale bei Ihnen und fordert Sie für einen Einsatz im Hafen an. Sie bestätigen den Empfang der Nachricht mit dem entsprechenden Funkcode aus dem Handbuch und machen sich auf den Weg. Dort angekommen sprechen Sie mehrmals mit der Frau und dem Jungen, melden der Zentrale Ihre Ankunft und fordern Verstärkung an.

Sie reden mit Officer Doug, laufen die Anlegestelle hinunter und betreten die Jacht »Futurewave«. Bevor Sie sich nun weiter in Gefahr begeben, sollten Sie anhand der Gürteltaschen (Inventory) überprüfen, ob Ihre Waffe geladen ist – und dies gegebenenfalls nachholen. Sie ziehen nun Ihre Pistole (mit der Waffe sich selbst anklicken) und klopfen zweimal an



Ein kleiner Schalter öffnet eine große Geheimtür

die Tür. In der Kabine sollten Sie sich rechts neben der Innentür positionieren und dann wiederum höflich anklopfen. Sind Sie in der Schlafkajüte angelangt, so ist es angebracht, mehrmals mit dem Geiselnehmer zu reden, und ihn nach seiner Aufgabe mit den Handschellen zu fesseln sowie seine Waffe an sich zu nehmen. Ist er durchsucht, dann schicken Sie die Ex-Geisel zum Arzt, sprechen mit Officer Doug und gehen zurück zum Motorrad. Korrekt melden Sie der Zentrale: »Prisoner in Custody.«, »Cleared Scene.« und fahren zum Gefängnis.

Dort suchen Sie den Zellenraum auf, nehmen eines der »Booking Forms« vom Wandhalter und füllen es mit dem beim Geiselnehmer gefundenen Ausweis aus. Das Formular übergeben Sie dem Aufsichtsbeamten und erhalten dafür ein »Booking Slip«. Diesen Slip packen Sie auf der Polizeistation in Sutters Postfach und übergeben die Waffen des Geiselgangsters an die Asservatenkammer.

Polizisten-Blues

Sie setzen Ihre Streifenfahrt fort und stoßen auf ein verdächtiges Fahrzeug. Wie auf der Polizeischule gelernt, fordern Sie Verstärkung an und reden mehrmals in der polizeiüblichen, stets höflichen Art mit dem ausgestiegenen Beifahrer. Da dieser recht ungehalten reagiert, fühlen Sie sich provoziert und legen ihm Handschellen an. Sie durchsuchen ihn und wenden sich dann verbal dem Fahrer zu. Sie geben Doug die Anweisung, diesen Typen ebenfalls gut zu verschnüren und untersuchen den Pickup. In einer Ablage auf der Beifahrerseite finden Sie Patronen und durch Bedienen des Hebels können Sie den Fahrersitz umlegen. Das Gewehr und die Perückte stellen Sie sicher, sprechen erneut mit Doug, führen per Funk einen »Subject Check« durch bzw. melden »Prisoner in Custody« und »Cleared Scene«. Im Gefängnis buchen Sie wie vorher schon Ihren Gefangenen, stecken auf dem Revier den »Booking Slip« in Sutters Fach und geben sämtliche Beweisstücke an die Asservatenkammer weiter.

Dienstschluß – Sie gehen rechts aus dem Parkplatz heraus und fahren zu Grandma Frannie. Dort angekommen unterhalten Sie sich mit ihr und starten die Suche nach der verlorenen Baseballkarte. Im Hafen laufen Sie am Pier links entlang zu Carter's Boat Rental, lesen die Notizen auf dem Bord und gehen mit der richtigen Notiz zu Carter. Dieser händigt Ihnen die Karte und als Belohnug für Ihr gutes Herz Discountcoupons für die Bootsanmietung aus. In den Child Protective Services überreichen Sie die Baseball-Karte an den verzweifelten Jungen und landen schließlich mit dem Kind und seiner Mutter bei der Grandma. Nach dem Essen nehmen Sie draußen den Hund von der Leine und spielen nach dem romantischen Geplänkel mit der jungen Frau ein paar mal mit dem Hund Stöckchen holen. Irgendwann schleppt er ein Holzteil von einer Kiste an.

Nachdem Sie ins Haus zurückgekehrt sind, zeigen Sie dieses Fundstück Lyle Jamison. Abschließend begeben Sie sich ins Wohnzimmer, betrachten die an der Wand hängenden Erinnerungsstücke, merken sich die Nummer der Polizeimarke Ihres Vaters und nehmen den Karton aus dem Regal. Den darin befindlichen Tresor öffnen Sie mit der gemerkten Nummer und entnehmen ihm die Münze. Anschließend beschäftigen Sie sich mit dem Computer, schalten ihn ein, lesen den dort gespeicherten Brief und merken sich den Namen Ihrer Mutter (Jackie) als Passwort. Mit dieser Eingabe haben Sie Zugriff auf die COBB-Datei und können diese ausdrucken.

Ermittlungen

Früh am Morgen begeben Sie sich zunächst zu Jamison, zeigen Ihm die Computerausdrucke und faxen diese dann an die Polizei. Von dort erhalten Sie ein Rap-Sheet. Sie fahren zum Dienst, erhalten aus der Asservatenkammer die zum Rap Sheet gehörenden Photos, nehmen die Nachricht aus dem Postfach und lesen die neue Notiz an der Pinnwand. Derart informiert gehen Sie in den Besprechungsraum. Für den Appell entladen Sie Ihre Waffe und reinigen diese mit dem »Cleaning Set« von dem Tischchen. Auf dem Parkplatz müssen Sie nun antreten und können anschließend wieder durch die Gegend fahren. Schließlich werden Sie über Funk als Verstärkung zur »Bikini Hut« gerufen. Der Funkspruch wird bestätigt und dort angekommen melden Sie »Arrival at Scene«. Sie öffnen den Kofferraum des Streifenwagens, entnehmen den »Center Punch« und zertrümmern damit die Scheibe des angetrunkenen Autofahrers. Den Fahrer klicken Sie mit den Handschellen an (Doug verhaftet Ihn daraufhin), und Sie melden »Scene Cleared«.

Nach Ihrem Unfall begeben Sie sich zu Jamison und nehmen die Akte von seinem Schreibtisch. Den Mikrofiche betrachten Sie mit dem Lesegerät.

In Tony's Bar zeigen Sie die Photos und Ihre Polizeimarke dem Barkeeper. Beides hat bei dem weiblichen Gast eine stimulierende Wirkung auf das

Sprachzentrum. Von ihr erhalten Sie eine Serviette mit dem Namen »Weasel«. Diese Serviette und Ihre Marke zeigen Sie dem Manager der Alley Cat-Bowlingbahn. Kommt Follet alias »Weasel« heraus, so präsentieren Sie Ihm das Rap-Sheet, mit dem er gesucht wird. Erneut sprechen Sie mit dem Manager, der Ihnen die Schlüssel zum Wohnwagen beim »Bikini Hut« gibt. Sie fahren zum Wohnwagen und nehmen die zwischen Fernseher und Sofa liegenden Stiefel in die Hand. Bei näherer Betrachtung finden Sie unter einem Absatz einen Notizzettel. Diesen Zettel zeigen Sie Lyle und fahren dann heim zur Großmutter.

Die Abrechnung

Nach Ihrem Schönheitsschlaf machen Sie sich auf den Weg zum Hafen. Sie gehen zu Carter, um von ihm ein Boot mittels Coupon zu mieten. Wenn vor Ihnen der Schlüsselkasten steht, lenken Sie ihn mit der Münze ab und entnehmen dem Kasten neben den Mietschlüsseln auch die F.W.-(Futurewave)-Schlüssel. In der Kabine der Futurewave untersuchen Sie den Blumentopf und finden einen weiteren Schlüssel. Die Kiste auf dem Pier vor der Futurewave enthält einen wichtigen Bootshaken. Diesen, und auch das Netz, das auf dem Steg vor Carter's Bootvermietung in der Nähe des Floßes liegt, nehmen Sie an sich. Das gelbe Mietboot wird mit dem Schlüssel gestartet.

Am Strand der Insel untersuchen Sie die Kiste und greifen zum ölverschmierten Lappen und dem dieselgefüllten Behälter. Am Lagerhaus setzen Sie den Wachhund mit dem Fischernetz außer Gefecht, öffnen beide Tore mit dem Blumentopfschlüssel und gehen hinein. Am Schaltkasten hinten links betätigen Sie den Lichtschalter. Das Kabel vom Gabelstapler schließen Sie an den Generator an und schalten diesen ein. Sie stecken das andere Kabelende in die Buchse am Schaltkasten und betätigen den hinter einer Klappe versteckten Schieber.

Die Geheimtür zum Nebenraum öffnet sich und Sie können dort in einer Kiste automatische Waffen finden. Eine Waffe entnehmen Sie, schließen den Durchgang mittels des Schiebers, montieren das Verbindungskabel ab und legen dieses auf den Gabelstapler. Generator und Licht müssen nun noch ausgeschaltet werden und draußen werden Sie die beiden Tore wieder mit dem Schlüssel abschließen. Das Netz entfernen Sie mit dem Bootshaken vom Rottweiler und schippern mit dem Boot zurück zum Festland. Carter erhält die Schlüssel zurück und Jamison wird über die Waffe sehr erstaunt sein.

Morgens fahren Sie zum Hafen, mieten ein Boot von Carter und steuern mit Jamison an Bord die Insel an. In der Bucht untersuchen Sie zunächst die ankernde Futurewave. Dort hat sich einer der Gangster verschanzt. Sie entnehmen der Tasche auf der Rückseite des linken Bootssitzes den Schraubenzieher und öffnen mit ihm das Fach an der Kabinenwand der Jacht. Sie entnehmen das Flare und stecken es zusammen mit dem Dieselbehälter und dem Lappen in das Entlüftungsrohr rechts oberhalb der Tür. Kommt Green heraus, dann reden Sie auf altbekannte Weise mehrmals mit ihm und klicken ihn dann mit den Handschellen an. Sie durchsuchen Green und kommen so an die Handgranate. Sie steigen in das Mietboot und starten es.

Auf der Insel setzten Sie die Handgranate gegen den schießenden Gangster ein, durchsuchen die Überreste und finden eine Hundepfeife. Mit dieser Pfeife klicken Sie den Wachhund am Lagerhaus an und öffnen die Tore. In dem Lagerhaus schließen Sie die Geheimtür mit dem Schieber, nehmen das gelbe Kabel vom Haken, prüfen, ob Ihre Pistole auch geladen ist und nehmen diese in Anschlag. Jetzt können Sie Jamison anweisen, die Geheimtür wieder zu öffnen. Mit dem langhaarigen Verbrecher reden Sie zweimal, bis der böse Oberboß herauskommt. Sie fesseln den ersten Verbrecher mit dem Kabel, durchsuchen ihn (wichtig!) und binden den Staatsanwalt mit dem losen Ende ebenfalls fest. Dieser wird vorschriftsmäßig gefilzt und wieder haben Sie der Gerechtigkeit zu einem Sieg verholfen... (tw)

TIPS ZU DEN KAPITELN 1-4

BETRAYAL AT KRONDOR

Um Ihnen das Leben in Midkemia etwas zu erleichtern, hat sich unser Redakteur Thomas »Gorath« Werner durch das neue Dynamix-Rollenspiel gekämpft. Hier ist die erste Hälfte seiner Komplettlösung.

Betrayal at Krondor läßt dem Spieler recht viele Freiheiten bei der Erfüllung der einzelnen Missionen. Man kann versuchen, ein Kapitel auf dem direktesten Weg zu lösen oder sich exzessiv einzelnen Nebenaufgaben widmen. Wir haben nur einen grundsätzlichen Leitfaden erstellt, der einige der Nebenstränge kurz andeutet. Über die hier niedergelegten Informationen hinaus gibt es noch viel mehr zu entdecken – lassen Sie Ihrer Neugier freien Lauf!

Grundsätzliche Tips

Zunächst gilt wie bei allen Rollenspielen: abspeichern, abspeichern und nochmals abspeichern. Vor jeder gefährlichen Aktion und nach jedem bestandenen Kampf sollten sie Ihren Spielstand sichern, was dank der praktischen »Bookmark«-Funktion schnell geschieht.

Halten Sie Ausschau nach Erddepots und Kisten. An zahlreichen Sträuchern können Sie die Beeren pflücken und gewinnen so entweder Heiltränke oder Nahrung. Alle – besonders bei Gegnern gefundenen oder von freundlichen Einwohnern geschenkten – Rationen sollten Sie vorsichtshalber untersuchen; sie könnten verdorben oder vergiftet sein. Ungefährlich sind gekaufte Nahrungspakete.

Halten Sie in einem Kampf ihren Magier aus dem Getümmel heraus oder lassen Sie ihn sich verteidigen, bis einer Ihrer Kämpfer ihn befreit. Hat der Magier Gelegenheit zum Zaubern, so bietet sich am Anfang der »Despair Thy Eyes«-Spruch zum Blenden von Gegnern an. Flüchten angeschlagene Feinde und sind Sie auf deren Ausrüstungsgegenstände scharf, dann können Sie diese mit »Invitation« wieder zurücklocken.

Sollten Sie später über den »Evil Seek«-Spruch verfügen, dann haben Sie eine perfekte Waffe, mit der Sie gleich mehrere Banditen oder Monster angreifen können.

Bei vielen vor Ihnen aufsteigenden magischen Fallen können Sie übrigens einige der geometrischen Objekte verschieben und entweder als Schutz oder zum Ausschalten von Fallenelementen benutzen.

KAPITEL 1

In der ersten Mission hat Locklear die Aufgabe, den gefangenen Moredhel Gorath in die Hauptstadt Krondor zu überführen. Owyn begleitet die beiden auf dem gefahrvollen Weg nicht ganz freiwillig. Zunächst begibt sich diese Gefangeneneskorte in den beschaulichen Ort LaMut. Noch vor Erreichen des Dorfs finden Sie rechts von der Straße eine Rätselkiste. Die Lösung auf die Frage nach dem Schicksal von Prinz Arutha lautet »DIE«.

Seltsame Dinge geschehen in LaMut. Bei einem Besuch in der Festung erfährt man vom Diebstahl eines Rubins durch die Grey Warriors. Auch in der Taverne wurden in letzter Zeit mehrfach Gäste bestohlen, wie man in einer Unterhaltung mit dem Wirt Sumani herausfindet. Dieser gibt einem auch den Tip, betreffs der Grey Warriors einen Mann namens Keifer in Loriel aufzusuchen. Der Zwerg Dubal An Loch erzählt vom Ärger, den es in einem nahegelegenem Bergwerk gibt.

Außerdem sollten Sie in LaMut die Goldmünzen rechts neben der Brücke nicht übersehen – steuern Sie einfach den Mauszeiger an diese Stelle im Bild und klicken Sie, sobald er sich in eine Lupe verwandelt. Auf diese Weise sollte man auch alle zukünftig Standbilder absuchen.

Wollen Sie sich nun an den Neben-Quests versuchen und so Ihre Erfahrungswerte hochschrauben, dann begeben Sie sich jetzt erst einmal nach Loriel. Zunächst geht man dafür nach Norden in Richtung Yabon. Haben Sie Yabon hinter sich gelassen, so gehen Sie links in einen Feldweg hinein an dem Haus vorbei und finden eine Rätselkiste, die nach einer Spinne, also »SPIDER« fragt. Zurück auf der Hauptstraße kommen Sie bald wieder an einem Feldweg vorbei. In dem daran liegenden Haus wohnt ein seltsamer Mensch, der als Hobby ein Verzeichnis über die herumliegenden Kisten anlegt und ein wertvolles Buch verspricht, wenn man ihm Auskunft über den Inhalt einer Kiste westlich von Hawk's Hollow geben können.

Auf dem weiteren Weg nach Loriel geraten Sie in einen Hinterhalt. Den hinter einer der Fallen stehenden Magier können Sie normalerweise mit einem Invitation-Spell nach vorne locken und so mit seiner eigenen Erfindung brutzeln. Andernfalls bleibt Ihnen nur ein manuelles Gemetzel (inklusive Despair Thy Eyes) übrig. Um die Fallen besser umgehen zu können, sollten Sie mit Druck auf die Taste »G« ein Gitternetz unterlegen.

In Loriel sprechen Sie mit dem in einem der Häuser wohnenden Keifer und erfahren, daß Isaac ihm den gestohlenen Rubin abgekauft hat und sich nördlich von Hawk's Hollow aufhält. Hinter Loriel sollte man Sie sich vor einem einsam in der Landschaft stehendem Haus in acht nehmen, um sich nicht mit einer ansteckenden Krankheit zu infizieren. Wenn Sie auf Isaac treffen, dann wird er Ihnen den Rubin nur überlassen, wenn Sie Ihm sein Schwert reparieren. Zu diesem Zweck sollten Sie einen Whetstone bei sich tragen, den Sie zur Not auch in einigen Läden erwerben können.

```
                              DiskEdit
 Select     Edit      Links     View      Info      Tools     Help
 C:\SPIELE\KRONDOR\GAMES\SAVES.G01\SAVE04.GAM
Cluster 38788 - Sector 310789                                Offset 159
                                                                 Hex 9F
         +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F   0   4   8   C
00000020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00000050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 74 00 4B 00   ............t.K.
00000060 10 00 16 00 01 00 8F 00 00 00 C0 89 01 00 C0 89   ►.▬...Å....ë...ë
00000070 01 00 00 00 00 01 01 0A 10 A0 37 0A 00 60 3F 10   .........►á7..`?►
00000080 00 E6 00 00 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ......Ç.........
00000090 00 00 40 06 00 08 00 00 00 01 00 88 07 02 00 4C   ..@........ê•..L
000000A0 6F 63 6B 6C 65 61 72 00 00 47 6F 72 61 74 68 00   ocklear..Gorath.
000000B0 00 00 00 4F 77 79 6E 00 00 00 00 00 00 50 75 67   ...Owyn......Pug
000000C0 00 00 00 00 00 00 00 4A 61 6D 65 73 00 00 00 00   .......James....
000000D0 00 50 61 74 72 75 73 00 00 00 00 C7 3D 00 00 00   .Patrus....=...
000000E0 00 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63   ...ccc..ccc..ccc
000000F0 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63 00   ..ccc..ccc..ccc.
00000100 00 63 63 63 00 00 00 00 00 00 00 63 63 63 00 00   .ccc.......ccc..
00000110 63 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63   ccc..ccc..ccc..c
00000120 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63 63 63 00 00 63 63   cc..ccc..ccc..cc
00000130 63 00 00 01 00 00 C4 52 00 00 D1 3D 00 00 00 00   c......R...=....
00000140 00 00 3C 3C 3C 00 00 41 41 41 00 00 03 03 03 00   ..<<<..AAA......
Help  Index  Exit  Hex  Text  Dir  FAT  Partn  Boot  Menu
```

Wenn alles versagt, greifen skrupellose Hexcode-Helden zum Disk-Editor. Zu Beginn der Spielstand-Files (die sich im Directory \GAMES\SAVES.G01 befinden) sind die Charakter-Werte fein säuberlich aufgeführt. Man erkennt sie daran, daß jeweils dreimal hintereinander der selbe Wert im Code steht. Durch Überschreiben mit dem Hexwert 63 powert man alle Talente auf 99 Prozent.
Achtung: Anwendung auf eigene Gefahr! Doktoren Sie nur mit Sicherheitskopien von Spielständen herum!

In Hawk's Hollow sollten Sie Lucans Haus aufsuchen und können bei diesem Dieb Ihre Fähigkeiten steigern. Zudem befindet sich hier ein Edelsteinladen, in dem Sie wunderbar Ihre geplünderten Diamanten und Rubine verkaufen können. In der westlich von Hawk's Hollow liegenden Schmiede läßt man Rüstungen reparieren. Außerdem stößt man in der Umgebung von Hawk's Hollow auf eine Rätselkiste – Lösung: »FOG«.

Gehen Sie von Lucans Haus im Ortskern nach Westen, dann treffen Sie nach einiger Zeit auf eine von Kämpfern bewachte Kiste. Nach dem Sieg über diese Bewacher können Sie an die Kiste heran, sollten aber vorher durch Ausruhen die Gesundheitswerte hochschrauben, da die Truhe mit einer explosiven Falle gesichert ist.

In dem Haus östlich von Yabon können Sie jetzt die Ihnen zustehende Belohnung abholen. Sie erhalten ein Buch über »Bird Migration«, beim Lesen stellen Sie jedoch fest, daß auch andere als ornithologische Themen behandelt werden und Ihre Fähigkeiten steigern. In LaMut gibt es für den Rubin in der Festung die versprochene Belohnung. Südlich von LaMut sollten Sie auf einen zu den Bergen führenden Feldweg achten, der vor dem Eingang zu einer Zwergenmine endet. Die dort arbeitenden Zwerge fühlen sich von einem Monster wohl in Ihrem gewerkschaftlich ausgehandelten Recht auf Unversehrtheit beeinträchtigt und zahlen eine nette Summe, insofern man den herumberserkernden Brak-Nurr zur Strecke bringt. Außerdem deutet sich durch den Ihnen momentan noch verwehrten Durchgang zu einem anderen Teil des Bergwerks eine weitere Aufgabe für ein späteres Kapitel an.

Südlich von Zun umgehen Sie einfach die Pfosten der magischen Falle und gelangen nach mehreren Kämpfen an Ihr Ziel Krondor.

Da die Tore des Palastes verklemmt sind (Sabotage?), begeben Sie sich in die Sewers hinein. Dort begegnet man Seigneur James, der einen wichtigen Schlüssel herausrückt. Eine der über den Leitern angebrachten Falltüren führt nämlich in den Palast und lässt sich nur mit diesem Schlüssel öffnen. Abgründe können Sie übrigens überwinden, indem Sie diese einfach anklicken – insofern die Charaktere ein Seil bei sich tragen.

Es wäre übrigens auch möglich, sich ohne Umweg über die Nebenmissionen direkt nach Krondor zu begeben. Andererseits gibt es im ersten Kapitel noch anderes zu erkunden – beispielsweise ist ein Abstecher in Richtung Tanneurs interessant.

KAPITEL 2

In den Sewers treffen James und Gorath auf Owyn und überreden diesen, sich mit Ihnen auf den Weg zur Black Sheep Tavern in Romney zu machen. Für diese Reise bietet sich die südliche Straße über Darkmoor und Malac's Cross an, doch können Sie ruhig auch den nördlichen Weg (Eggley/Sethanon) ausprobieren. Vor Silden werden Sie von kranken Menschen mit infizierten Lumpen beworfen, erkranken ebenfalls und machen sich daher in Silden per Schiff auf den Weg zu einer Tempelinsel. Von Silden aus sollte man den ufernahen Weg nach Sloop meiden, da sich dort ertrunkene Jungfrauen Ihrer Mannen »annehmen«. Stattdessen laufen Sie zunächst in Richtung Lyton und biegen nach einer Weile in einen abkürzenden Feldweg ein. Diese Strecke sollten Sie sich auch für einen eventuellen Rückweg merken.

In Romney wird man erst hereingelassen, wenn die Charaktere bestimmte Siegel mit sich führen. Diese Siegel finden Sie in der Scheune einer einsamen Farm zwischen Lyton und Sethanon.

Eine der Nebenaufgaben ist es, für Lord Lyton (er hält sich in einem etwas außerhalb des Ortes lie-

gendem Gebäude auf) Rüstungen zu beschaffen. Außerdem finden Sie östlich von Sethanon einen geschlossenen Laden. In der Gaststätte gegenüber erzählt Ihnen die Inhaberin Nia von dem Spuk eines Poltergeistes in diesem Geschäft. Untersuchen Sie die Gräber des nahegelegenen Friedhofs, dann finden Sie die Überreste eines Mannes, dem eine Hand fehlt. In der weiter östlich liegenden Farm entdeckt man im Hauptgebäude den Teil eines Leichengewandes. Auf dem Feld treffen Sie den Bauern Max Feeber, der den Grabraub zugibt und sagt, daß er die Skeletthand wohl in der Nähe eines anderen Hauses verloren hat. Für die vollständige Auflösung dieses hier nur angedeuteten Rätsels winkt ein besonders wertvolles Schwert als Lohn.

KAPITEL 3

Fast wie in einem Krimi müssen Sie den Mord an den königlichen Soldaten in der Taverne aufklären. An Indizien finden Sie ein Fernrohr und eine Metallspinne. Beide Gegenstände lassen sich nutzbringend anwenden: Mit dem Fernrohr erkennt man auf einen Blick sämtliche Gegenstände in der Umgebung und wenn Sie mit der Spinne auf ein Schwert oder Pfeile klicken, so werden diese vergiftet und sind besonders wirkungsvoll.

Der direkteste Lösungsweg führt nach Kenting Rush, wo Sie den Tempel nördlich der Stadt aufsuchen und sich mit dem Priester unterhalten. Offensichtlich ist dieser scheinbar fromme Mann mit einer Sekte verbunden, die sich als die Rächer der Götter versteht. Mehr Informationen erhält man jedoch erst, wenn eine Demutsgeste vollbracht wurde. Wie Sie dies anstellen, können Sie bei dem gleich in der Nähe wohnendem Prälaten erfahren. Sein Haus ist gut bewacht und Sie sollten sich erst nach dem Tempelbesuch dorthin wagen.

Als Konsequenz ihrer Unterhaltung mit dem Prälaten legen Sie vor dem Tempel alle Nahrungspakete ab und kampieren so lange, bis Sie anfangen zu hungern. Im Tempel erfährt man daraufhin, daß Navon Du Sandau der Anführer der gesuchten Mörderbande ist. Ihn treffen Sie in einer der Straßen von Kenting Rush und treten zum Kampf mit ihm an.

Außerdem steht in dieser Ortschaft auch das Haus eines Zauberers (am Ende einer Nebenstraße). Bevor Sie sich auf sein Frage-Antwort-Spiel einlassen, sollten Sie den Spielstand speichern, da Sie im Falle eines Mißerfolges Ihr komplettes Barvermögen verlieren. Haben Sie den Test bestanden, dann erhalten Sie einen machtvollen Stab von Ihm, mit dem Sie im Kampf Blitze auf die Gegner senden können.

Am südlichen Eingang nach Kenting Rush steht ein Brunnen, dessen Schloß man mit einem Virtue Key öffnet (kann in einigen Läden gekauft oder auch gefunden werden). Darin finden Sie eine Schachfigur, die Sie unbedingt aufheben sollten.

Südlich von Cavall Keep führt eine Nebenstraße am Tempel of Banath vorbei, die vor einem Wasserfall endet. An der Basis des Wasserfalls ist ein geheimer Eingang versteckt (mit dem Mauszeiger im Bild herumfahren, um ihn zu finden). Dieser Eingang läßt sich nur mit der vorher in Kenting Rush gefundenen Schachfigur als Schlüssel öffnen.

Sie betreten den Unterschlupf der Mörderbande Nighthawks und finden im Nordosten des Gangsystems eine Rätselkiste, die Sie mit der Antwort »DARKNESS« öffnen. Das Auffinden des dort gelagerten Beweismaterials beendet diesen Abschnitt.

Natürlich sind auch in diesem Kapitel weitere Neben-Quests enthalten, auf die wir hier jedoch nicht näher eingehen.

KAPITEL 4

Narab hat Owyn und Gorath gefangen und nach Norden verschleppt. Sie müssen aus den Kerkern von Sar-Sargoth entkommen. Durchsuchen Sie die in dem Kerkerraum stehenden Kisten und die am Boden liegenden Wachen. Mit dem Guildis Thorn Key öffnet man die östliche Tür und findet dort den Interdictors Key, mit dem sich viele andere Türen und Kisten in diesen Gewölben aufschließen lassen.

Haben Sie sich aus den Verliesen befreit, so finden Sie im Bild von Sar-Sargoth einen Edelstein und eine Notiz (mit dem Mauszeiger suchen). Diese Notiz verweist auf Nalar's Rib. Um zu Nalar's Rib zu gelangen, gehen Sie nach Süden, bis Sie auf einen Friedhof treffen. Die Grabsteine dort sind makabererweise für Owyn und Gorath vorgesehen. Den Hügel, an dem sich dieser Friedhof befindet, umgeht man auf der westlichen Seite und läuft wiederum schnurstracks nach Süden.

Irgendwann lösen Sie den Mechanismus einer Falle aus und müssen gleichzeitig gegen drei Feinde kämpfen. Von dieser Stelle aus marschiert man nach Südwesten und entdeckt früher oder später ein grabsteinähnliches Gebilde umgeben von einer Gruppe von Bäumen. Sie sollten sich nicht allzu lange mit der Suche nach diesem Stein aufhalten, denn wenn Sie den Edelstein mit ihm in Kontakt bringen, kommt es nur zu einer großen Energie-Entladung und der kostbare Klunker ist verschwunden – für das Abschließen des Kapitels ist ein Erzeugen dieses Effektes nicht notwendig.

Um zurück in das Königreich zu gelangen, sollten Sie Richtung Armengar laufen, da alle anderen Straßen durch die feindliche Armee blockiert sind. Benutzen Sie Ihren Abstecher zur Nalar's Rib einfach als Abkürzung und umgehen einige Kämpfe auf der Straße, indem Sie erst weiter südlich wieder auf den befestigten Weg nach Armengar stoßen. Auch im Bereich von Harlech sollte man jede Konfrontation vermeiden und diesen Ort weiträumig umgehen. Die dort postierten Soldateneinheiten sind quasi unbesiegbar.

In der Taverne von Armengar sprechen Sie mit Irmelyn, der Ihnen eine Belohnung verspricht, wenn Sie Obkhar aus den nahegelegenen Minen befreien. Dieses Bergwerk findet man jenseits des nahen Flußes im Nordosten. Vorher laufen Sie zur Brücke im Süden und verneinen den Wachsoldaten die Frage nach dem Paßwort (dies sollten Sie auf jeden Fall tun, da Sie etst dann später eine Person nach dieser Parole fragen können).

Betrachtet man jetzt die Umgebung aus der Vogelperspektive, so erkennt man , daß hinter dem Bergrücken eine zweite Brücke über den Fluß führt. Sie umgehen diesen Bergzug an der Nordseite, überqueren die zweite Brücke und werden in die Minen verschleppt.

In den Minen treffen Sie Obkhar, können jedoch erst fliehen, wenn Sie drei spezielle Masken aus einer der Kisten geborgen haben. Mit diesen Masken können Sie sich in die Nähe des unterirdischen Flusses wagen.

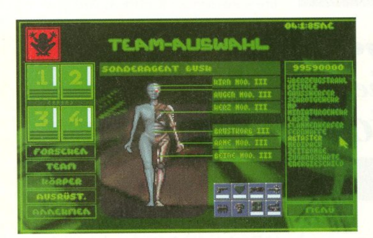
Nun zurück zur Taverne in Armengar, die Belohnung in Empfang nehmen und wie empfohlen auf die Suche nach der Hexe Cullich machen. Diese Dame wohnt in einem Haus südlich von Caern und westlich der Kreuzung nach Wyke in der Nähe eines Bergkammes. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu finden, so benutzen Sie einfach den »Eyes of Ishap«-Spell oder – wenn noch in Ihrem Besitz – das Fernrohr.

Das Gebäude ist von Soldaten umstellt, die erst einmal besiegt werden müssen. Bei einem Gespräch mit Cullich stellt sich heraus, daß Sie die Frau von Gorath ist. Sie lehrt Owyn den Spruch »And the Light Shall Lie«, mit dem Sie sich in die Nähe von Harlech begeben. Auf dem Weg dorthin sollte man wieder die Abkürzung zwischen Sar-Sargoth und Harlech querfeldein nehmen, um ausgesprochen schwere Kämpfe zu vermeiden. Vor dem Ortseingang von Harlech wenden Sie den »And the Light Shall Lie«-Spell an und erscheinen den Wachen als Moredhel. Sie können diesen Spruch gleich mehrmals hintereinander benutzen, um dessen Wirkung zu verlängern – oder sollten ihn zumindest alle paar Schritte wieder erneuern.

Von Moreaulf – der in einem der Häuser residiert – erfährt man das Paßwort für die Absperrung an der Brücke und kann auf diese Weise aus den Nordländern entkommen.

In der nächsten Ausgabe von PC PLAYER folgen die Kapitel 5 – 9; bis dann! (tw)

KLEIN  FEIN



Im wahrsten Sinne »TO THE TOP« geht es mit diesem Firmennamen bei Syndicate

SYNDICATE

In diesem Strategie-Thriller haben die Programmierer von Bullfrog einen Schummel-Modus zum Austesten der Missionen versteckt. Sie erreichen mit vier Firmennamen (NICHT Spielernamen) ganz verblüffende Effekte: »NUK THEM« läßt Sie alle Missionen auswählen

»WATCH THE CLOCK« läßt die Zeit in den Menüs viel schneller vergehen

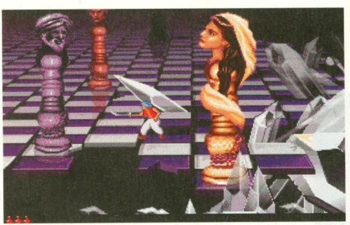
»ROB A BANK« gibt Ihnen irrsinnig viel Geld

»TO THE TOP« gibt Ihnen Geld, läßt Sie alle Missionen auswählen und hat außerdem den interessanten Effekt, daß Ihre Forschungs-Abteilung schon alle Waffen entwickelt hat, die es im Spiel überhaupt gibt.

Alle Firmennamen wurden auf der deutschen Version ausgetestet. (bs)

PRINCE OF PERSIA 2

Wenn Sie Prince of Persia 2 das nächste Mal starten, tippen Sie doch einfach PRINCE YIPPEEYAHOO ein. Der Effekt: Sie können mit ALT-L durch alle Level springen und sich mit der Plus-Taste im Ziffernblock beliebig viel Zeit geben. Durch Druck auf K fallen alle Gegner auf dem Bildschirm besiegt um. Aber passen Sie bei den Funktionstasten auf; diese aktivieren diverse Debugging-Funktionen der Programmierer, die auf dem Bildschirm zu wilden Effekten führen. Alle Tricks haben wir mit der europäischen Version des Programms ausprobiert. (bs)



Auch die letzten Levels bleiben mit dem Prince of Persia 2-Cheat kein Geheimnis mehr

FLASHBACK

Nils Freitag schickte uns als erster die komplette Code-Liste für Flashback. Sein Wunschtitel »Space Hulk« ist als Lohn schon auf dem Weg. Mit folgenden Codes steigen Sie in die entsprechenden Levels ein:

Level	Leicht	Normal	Profi
1	Jaguar	Bantha	Tohold
2	Combel	Shiva	Picolo
3	Antic	Kasyyk	Fugu
4	Nolan	Sarlac	Capsul
5	Arthur	Maenoc	Zzzap
6	Shiryu	Sulust	Maniac
7	Render	Neptun	No Way
Abspann	Beluga	Beluga	Beluga

(bs)



KOMPLETTLÖSUNG

Return of the Phantom



Wehende Vorhänge und düstere Orgelmusik in Poing bei München: Tapfer hat sich unsere Testredaktion durch die Katakomben des Microprose-Phantoms gekämpft.

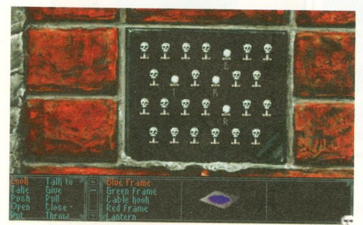
Das neue Microprose-Adventure »Return of the Phantom« ist nicht gerade ein Hort kniffliger Puzzles. Wegen einiger Garstigkeiten, deren Logik sich mitunter in Grenzen hält, wird so mancher Opernbesucher unsere Hilfestellungen dennoch nicht verachten.

Es ist generell wichtig, die Aufgaben in einer bestimmten Reihenfolge zu lösen. Manche Ereignisse treten erst dann ein, wenn man vorher eine andere Entdeckung gemacht hat – das kennt man auch von anderen Adventures, aber bei Phantom machen Ursache und Wirkung mitunter wenig Sinn. So sind die Garderobenräume in der Vergangenheit permanent verwaist. Erst wenn man per Laterne in einer Box am entgegensetzten Ende des Opernhauses ein Schlüsselloch entdeckt hat, taucht in der Garderobe eine Gesprächspartnerin auf.

Nicht zu unterschätzen ist die Adventure-Binsenweisheit »Reden, was das Zeug hält«: In Gesprächen mit anderen Personen müssen Sie jedes möglichen Thema anklicken. Erst wenn nur noch die Abschiedsfloskel übrig ist, haben Sie wirklich alles Wissenswerte abgegrast.

Ouvertüre

Am Ende des Intros findet ein automatischer Dialog zwischen Ihnen und Monsieur Brie statt, der anschließend nach links entschwindet. Sie orientieren sich aber erst einmal nach rechts. Auf die Bühne gelangt



Puzzlebild 1: Bilden Sie durch Anklicken der Schalter das Wort »Erik«.

man, in dem man zunächst die rollbare Treppe mit »Push« verschiebt, anschließend den Schalter am rechten Bildrand betätigt und dann via Treppe und Falltür nach oben klettert.

Sehen Sie sich nun hinter der Bühne um. Im rechten Flügel trifft man Stagemanager Charles, der Sie auf Julie Giry aufmerksam macht. Nachdem man mit beiden alle Dialogpunkte abgeklappert hat, steht ein Besuch bei Christine an. Zu den Garderoben kommt man, indem man die kleine Tür anklickt, die hinter der Bühne am oberen Bildrand zu sehen ist. Dadurch gelangt Raoul in ein zweistöckiges Treppenhaus, das zu den Garderoben führt.

Christine zeigt Ihnen im Laufe des Gesprächs einen Brief des Phantoms. Kehren Sie zur Wendeltreppe zurück und gehen Sie ganz nach oben zum Laufsteg. Ein paar Mal nach links gehen; an einem abgeschnittenen Strick hängt ein Servus vom Phantom. Diesen Zettel einstecken und zurücklaufen.

Sie verlassen nun den Bühnenbereich, gehen durch die Sitzreihen nach links und kommen in einen Flur. Die mittlere Tür führt in die Bibliothek. Durch mehrmaliges Untersuchen der Regale werden Sie auf ein einzelnes Buch aufmerksam, das Julie Giry erwähnt hatte. Es enthält ein paar Informationen, für die man später dankbar sein wird.

Nach links in Monsieur Bries Büro spazieren. Man konfrontiert ihn mit allen Indizien; der Brief des Phantoms überzeugt ihn schließlich von Ihrer Theorie. Prompt erschallt ein fulminanter Digi-Schrei; automatisch eilen Sie in Christines Zimmer. Die Gute wurde vom Phantom belästigt; eilig folgen Sie dem Schuft. Über die Wendeltreppe geht's wieder auf den Laufsteg und nach links. Das Phantom stößt Sie über die Brüstung und Sie wachen 112 Jahre in der Vergangenheit auf.

1881

Durch fleißiges Beklicken der Dialogmenüs erfährt Raoul, das er bei seinem Sturz eine kleine Zeitreise angetreten hat. Schauen Sie sich hinter der Bühne um; Jacques hat weitere Informationen über das Phantom auf Lager. Klappern Sie alle Räume in diesem Bereich ab, bis Sie die vier farbigen Scheinwerferfolien eingesammelt haben. Weitere Gegenstände, die wir später noch brauchen werden: Seil, Laterne und Drahthaken (Cable Hook). Damit geht's in den Bereich links von den Zuschauerreihen.

Im Flur hat man einen belanglosen Dialog mit dem Maler Degas und geht dann durch die rechte Tür. Hier hütet Madame Giry (Julies Oma) die Zugänge zu den Logen. Sie verlangt von Ihnen »Objekte aus der Zukunft« und meint damit die Scheinwerferfolien. Loge Nr. 5 kann nun betreten werden. Wenn Sie die Laterne anzünden und die linke Säule in der Loge untersuchen, entdecken Sie ein Schlüsselloch, das auf einen Geheimgang deutet.

Gehen Sie nun zurück zum Garderobenbereich, um mit Christine zu reden. Sie bittet Sie nach einer Weile, den Raum zu verlassen, weil sonst der geheimnisvolle Musiklehrer nicht erscheinen würde. Man geht auf die dringliche Bitte ein, um vor der Tür lauschenderweise mitzubekommen, daß das Phantom seine gierigen Finger nach Christine ausstreckt. Angesichts eines solche Notfalls darf man die Feueraxt nehmen, die Tür zerschmettern und staunen: sowohl Christine als auch ihr Besucher sind verschwunden.

Einige Stunden später taucht Christine wieder auf: Sie schweigt sich über ihr Verschwinden aus, hinterlegt aber eine Karte für Sie an der Abendkasse. Sie holen dort die Karte ab und betreten damit Loge Nr. 9. Während der Vorstellung wird Christine entführt (...nicht schon wieder!). Raoul verläßt die Loge, sieht sich hinter der Bühne um und stolpert über die Leiche von Jaques (Hoppala!), neben der ein Schlüssel liegt. Der paßt ganz vorzüglich in das Schlüsselloch von Loge 5. Sie betreten den Geheimgang des Phantoms, krabbeln eine Etage nach unten und stehen vor dem Eingang zum Labyrinth.

Die Katakomben

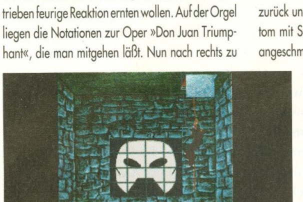
Mit etwas Geduld und dem Anlegen verschiedener Spielstände sollten Sie das Labyrinth auch ohne Karte bewältigen. Ihr Ziel ist ein Raum, in dem neben den sterblichen Überresten eines Abenteurers sein Schwert liegt – nehmen Sie die Waffe unbedingt mit. Um die Tür zu öffnen, benutzen Sie die Schaltvorrichtung zur rechten. Jeder Schalter steht für einen Buchstaben des Alphabets; klicken Sie in der richtigen Reihenfolge »Erik« (den Namen des Phantoms), um die Tür zu öffnen. Eine zusätzliche Hilfestellung bietet Puzzlebild 1.

Mit dem Schwert zerschnippelt man die Spinnweben und betritt dann den zweiten Puzzleraum. Durch (teilweise mehrmaliges) Anklicken der einzelnen Felder müssen Sie ein Abbild der Phantom-Maske

zusammenstellen. Eine genaue Vorlage bekommen Sie nach jedem Klickvorgang kurz zu sehen: Das zu erreichende Muster sieht genauso aus wie das Masken-Icon, in das sich der Mauscursor während kurzer Wartepausen verwandelt (siehe auch Puzzlebild 2). Sobald das richtige Muster vollendet ist, öffnet sich eine Falltür an der Decke. Sie benutzen nun den Drahthaken mit dem Seil und benutzen diesen Kombigegenstand per »grabble« mit der Öffnung. Raoul klettert aus der Räucherkammer heraus und betritt das Wohnzimmer des Phantoms.

Christine schmort offensichtlich im Nebenraum; durch kunstvolles Orgelspiel öffnet man die Tür. Wählen Sie das letzte Stück, wenn Sie keine übertrieben feurige Reaktion ernten wollen. Auf der Orgel liegen die Notationen zur Oper »Don Juan Triumphant«, die man mitgehen läßt. Nun nach rechts zu Christine, deren Befreiung rasch gelingt. Das Untersuchen des Skull Face unterhalb des Sarkophags offenbart ein Schlüsselloch. Unser praktischer Universalschlüssel paßt auch hier. Sie müssen nun noch alle Totenköpfe je einmal drücken (mit »push«), die am unteren Bildrand waagrecht aufgereiht sind.

Christine entkommt, doch just in diesem Moment kehrt Erik zurück und ist richtig stinkig. Sie müssen das Phantom mit Schwert und »Attack« angreifen, um nicht angeschmort zu werden. Nach einem scheinbar leichten Sieg entkommt unser Traumpaar durch die Tür links. Den äußerst Ruder-kompatiblen Stock nicht übersehen! Am unterirdischen See liegt jetzt ein Boot, mit dem man gemächlich zum Katakomben-Eingang paddelt. Sie kehren über den Geheimgang in Loge 5 zurück, wo das Phantom schon auf Sie wartet und Christine – na, was wohl? – entführt. Zurück auf die Leiter im Geheimgang und nach oben kraxeln. Wandeln Sie auf dem Laufsteg zu dem Bild, an dem man per Lüsteraufhängung nach unten klettern kann.



Puzzlebild 2: Drehen Sie die Felder solange um, bis dieses Maskenmuster zu sehen ist.



Zum Finale gönnt uns Microprose eine schnittige Video-Animation

Demaskiert

Dieser Leuchtkörper ist zugleich Schauplatz des Finales. Nach einem kleinen Schwertkampf wird Raoul vom Phantom heftig gewürgt. Wenn Sie die Video-Nahaufnahme zu lange gebannt bestaunen, hat's sich bald ausgeröchelt. Klickt man mit dem Cursor mitten ins pralle Grafikleben, wird der Befehl ausgelöst, mit dem man den Würgestock des Phantoms einfach wegdrückt. Der auf diese dämliche Weise übertölpelte Schurke wird nun von Ihnen liebevoll gedrosselt; durch abermaliges ins-Bild-klicken demaskieren Sie Erik.

Raoul und Phantom segeln zu Boden; während der Bösewicht den Sturz anscheinend nicht überlebt, wird unser Held ins Jahr 1993 zurückgeschleudert. Hier werden noch ein paar Handlungsstränge verknubbelt und schon rattern die Abspann-Credits über den Bildschirm. Ein stilvolles, aber extrem Puzzle-armes Adventure ist zu Ende. **(hl)**

PC PLAYER
DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Thomas Werner (tw)
Freie Mitarbeiter:
Toni Schwaiger (ts), Michael Thomas (mt), A. Locker (at)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION
Babs Schwaiger (ba)

LAYOUT
Rolf Boyke, js-team

TITEL
Gestaltung: Friedemann Porscha. Artwork: Electronic Arts

FOTOGRAFIE
Detlef Kansy

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV
Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruberstraße 46a
85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 790 46

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Britta Fiebig (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
Koordination Ausland: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION
Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht (verantw.)

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

VERTRIEB
MZV
Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

BEZUGSPREISE
PC PLAYER erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,50.
Abonnementpreis (Deutschland): DM 33,75 für 6 Ausgaben;
DM 66,50 für 12 Ausgaben.
Abonnementpreis (Österreich): ÖS 600,– für 12 Ausgaben.
Abonnementbestellung Österreich:
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstr. 9, A-1020 Wien,
Tel. (0222) 330 97 54, Fax (0222) 330 97 20.
Abonnementpreis (sonstiges europäisches Ausland):
DM 45,75 für 6 Ausgaben; DM 91,50 für 12 Ausgaben.

AKTION: GROSSE LESER-UMFRAGE

WIE HÄTTEN SIE'S DENN GERNE?

Die PC Player-Redaktion will's wieder wissen. Wenn Sie uns verraten, welche Themen Sie am meisten interessieren, können wir unser Magazin ganz nach Ihrem Geschmack gestalten. Also zum Schreibwerkzeug gegriffen und durch die nächsten beiden Seiten gekreuzt. Als zusätzliche Motivation winkt der Gewinn eines schicken CD16 Edutainment Packs von Creative Labs.

Mit wenigen Kreuzchen können Sie den Inhalt von PC Player nachhaltig beeinflussen: Es ist mal wieder Umfragezeit. Damit wir PC Player auch wirklich mit den Artikeln vollpacken, die Sie am meisten interessieren, begehren wir einige Auskünfte über Ihr PC-System, weitere Kaufabsichten, und bevorzugte Themen. Um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu erhalten, benötigen wir Ihre (ja, genau, wir meinen gerade SIE!) Mithilfe. Der Fragebogen ist schnell vollgekreuzt und abgeschickt. Wenn Sie das Heft ungern zerrupfen, dann tut's auch eine Fotokopie. Als zusätzlicher Mitmach-Anreiz wartet ein top-aktueller Preis auf den glücklichen Gewinner.

GEWINN MICH!

Unter allen Fragebogen-Einsendungen mit Absender verlosen wir ein CD16 Edutainment Pack.
Das gute Stück von Creative Labs bietet gehobene Hard- und Software.
Im einzelnen handelt es sich um eine attraktive Kombination aus Sound Blaster 16 ASP plus einem schnellen CD-ROM-Laufwerk mit Double Spin sowie acht CDs, auf denen sich so hübsche Programme wie »The Animals« oder »Secret of Monkey Island« befinden.



Wenn Sie die Soundkarten/CD-ROM/Software-Kombi gewinnen wollen, dann schicken Sie bitte den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

DMV VERLAG - REDAKTION PC PLAYER
KENNWORT »UMFRAGE«
GRUBERSTR. 46 A - 85586 POING

Einsendeschluß ist der 15. September 1993 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *(hl)*

LESER-UMFRAGE

1.

Bitte kreuzen Sie an, mit welchen Komponenten Ihr PC-System ausgestattet ist bzw. welche Erweiterungen Sie sich demnächst zulegen wollen.

CPU	Besitze ich	Will ich kaufen
8086 (PC/XT)	O	O
286 (AT)	O	O
386-SX	O	O
386	O	O
486-SX	O	O
486	X	O

Die Taktfrequenz meines PCs:

- O Unter 16 MHz
- O 16 MHz
- O 25 MHz
- X 33 MHz
- O 40 MHz
- O 50 MHz
- O 66 MHz
- O Über 66 MHz
- O Weder noch, sondern: _______

Besitzt Ihr PC eine Local-Bus-Hauptplatine?

- X Ja
- O Nein
- O Weiß nicht

VGA-Grafikkarte	Besitze ich	Will ich kaufen
Standard VGA	O	O
Super VGA	X	O
Super VGA / True Color	O	O

Soundkarte	Besitze ich	Will ich kaufen
AdLib	O	O
General Midi	O	O
Roland	O	O
Sound Blaster (oder kompatible)	O	O
Sound Blaster Pro (oder kompatible)	O	O
Sound Blaster 16 (oder kompatible)	O	O

RAM	Besitze ich	Will ich kaufen
640 KByte	O	O
1 MByte	O	O
2 MByte	O	O
4 MByte	X	O
8 MByte	O	X
16 MByte u. mehr	O	O

Diskettenlaufwerk	Besitze ich	Will ich kaufen
5,25-Zoll DD (360 KByte)	O	O
5,25-Zoll HD (1,2 MByte)	X	O
3,5-Zoll DD (720 KByte)	O	O
3,5-Zoll HD (1,4 MByte)	X	O

Sonstiges	Besitze ich	Will ich kaufen
Betriebssystem Windows	X	O
Betriebssystem OS/2	O	O
CD-ROM-Laufwerk	O	O
Analog-Joystick	X	O
Digital-Joystick	O	X
Maus	X	O
Modem	O	X
Farbmonitor	X	O
Laserdrucker	O	O
Nadeldrucker	X	O
Tintenstrahldrucker	O	O

2.

Bitte kreuzen Sie an, wie stark Sie sich für die folgenden Spieletypen und PC-Anwendungen interessieren.

Programmtyp	Sehr	Etwas	Gar nicht
Abenteuerspiele	X	O	O
Actionspiele	X	O	O
Denk- & Tüftelspiele	O	X	O
Rollenspiele	O	O	X
Simulationen	O	X	
Sportspiele	O	X	O
Strategiespiele	O	X	O
Lernspiele/ Edutainment	O	O	X
CD-ROM-Spiele allgemein	O	O	X
Grafik mit PC	O	X	O
Musik mit PC	X	O	O
Desktop Publishing	O	O	X
Datenverwaltung	O	O	X
Lernprogramme	O	O	X
DFÜ/Modem	O	X	O
Tools und Utilities	O	X	O
PD/Shareware allgemein	X	O	O
Windows allgemein	O	X	O
CD-ROM-Anwendungen	O	O	X

3.

Wie wichtig ist Ihnen die PC PLAYER-Diskette?

- O Sollte jeder Ausgabe beiliegen, das Magazin dürfte dann auch ein paar Mark mehr kosten.
- X Bestelle ich lieber für direkt beim Verlag, wenn mich ein bestimmtes Programm interessiert.
- O Die Diskette interessiert mich überhaupt nicht.

4.

Bitte sagen Sie uns, welche Themen in den nächsten Ausgaben mehr, gleich viel, oder weniger vertreten sein sollen.

Rubrik	Mehr	Gleich viel	Weniger
Spiele-Tests	O	X	O
Hardware-Tests	O	X	O
Software-Tests	O	X	O
Tests von Lernspielen/ Edutainment	O	O	X
Shareware/ Public Domain	X	O	O
CD-ROM-Themen	O	O	X
Windows-Themen	O	X	O
Allgemeine PC-Tips	O	X	O
Technik-Treff	O	O	X
Technische Grundlagen	O	O	X
Tips & Tricks (Spiele)	X	O	O
Hitparaden	O	O	X
Interviews	O	O	X
Kleinanzeigen	O	O	X
Marktübersichten	O	O	X
Messeberichte	O	X	O
News & Previews	O	X	O
Bücher-Besprechungen	O	O	X
Humor (Starkiller, Finale etc.)	O	X	O

LESER-UMFRAGE

5.

Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus dieser PC PLAYER-Ausgabe mit einer Schulnote (von 1 = »sehr gut, toller Artikel« bis 6 = »ungenügend, interessiert mich nicht die Bohne«).

Artikel	1	2	3	4	5	6
Adventure-Special	X	O	O	O	O	O
Soundkarten-Test	X	O	O	O	O	O
Hardwaretest: ASI T-Bird-PC	O	X	O	O	O	O
Preview »Indy Car Racing«	O	O	X	O	O	O
Preview »Lothar Matthäus«	O	O	X	O	O	O
Spieletest »Tornado«	O	O	O	X	O	O
Spieletest »Betrayal at Krondor«	O	X	O	O	O	O
Spieletest »Tentacle für CD-ROM«	O	X	O	O	O	O
Spieletest »Beauty & the Beast)«	O	O	X	O	O	O
Spielelösung »Blue Force«	O	O	X	O	O	O
Spielelösung »Krondor«	O	X	O	O	O	O
Shareware-Doppelseite	X	O	O	O	O	O
More After Dark	O	X	O	O	O	O
MCS Stereo	O	X	O	O	O	O
Jurassic Art	O	X	O	O	O	O
Finale (letzte Seite)	O	X	O	O	O	O

6.

Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von PC-Spielen, PC-Hardware und PC-»Nicht-Spiele-Software« aus?

Betrag	Spiele	Hardware	Software
Bis 50 Mark	X	X	X
51 bis 100 Mark	O	O	O
101 bis 150 Mark	O	O	O
151 bis 200 Mark	O	O	O
201 bis 250 Mark	O	O	O
251 bis 300 Mark	O	O	O
300 bis 400 Mark	O	O	O
Über 400 Mark	O	O	O

7.

Bis zu welchem Einzelpreis pro Produkt bestellen Sie Programme bei Versandhändlern?

- O Bis 50 Mark
- X 51 bis 100 Mark
- O 101 bis 150 Mark
- O 151 bis 200 Mark
- O Über 200 Mark

8.

Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von PC PLAYER?

- O 1
- X 2
- O 3
- O 4
- O 5 oder mehr

9.

Wie oft kaufen Sie die PC PLAYER?

- O Ich bin Abonnent
- O Regelmäßig jeden Monat
- O Etwa jeden zweiten Monat
- X Nur ab und zu

10.

Wodurch sind Sie auf PC PLAYER aufmerksam geworden?

- X Auslage bei meinem Zeitschriftenhändler
- O Empfehlung von Freunden
- O Werbung in DOS International
- O Werbung in Highscreen Highlights
- O Werbung in WinDOS
- O Sonstiges: ______________

11.

Welche der folgenden Fachzeitschriften lesen bzw. kaufen Sie?

Zeitschrift	Lese ich	Kaufe ich
ASM	X	O
c't	O	O
Chip	O	O
Computer Persönlich	O	O
DOS International	O	O
Highscreen Highlights	O	O
mc	O	O
PC Direkt	O	O
PC Professionell	O	O
PC Games	O	O
PC Joker	O	O
PC Praxis	O	X
PC Review	O	O
PC Welt	O	O
Play Time	X	O
Power Play	X	O
Win	O	O
WinDOS	O	O
Windows aktiv	O	O

12.

Persönliche Daten

Alter: 22 Jahre

- X männlich
- O weiblich

Welche Schule besuch(t)en Sie?

- O Volksschule/Hauptschule
- O Weiterführende Schule/Mittlere Reife
- X Abitur/Hochschulreife
- X Studium

Was machen Sie beruflich?

- O Angestellter
- O Selbständig
- O Schüler
- X Student
- O Auszubildender
- O Ich bin nicht berufstätig

DIE FOLGENDEN ANGABEN BRAUCHEN SIE NUR ZU MACHEN, WENN SIE AN DER VERLOSUNG TEILNEHMEN MÖCHTEN:

NAME: SABLOWSKI

VORNAME: ALEX

STRASSE: STENELTSTR. 6

PLZ, ORT: 30655 HANNOVER

TELEFON: 0511/5476299

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

UNTERSCHRIFT: A. Sablowski

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:

Tips und Tricks rund um den PC

Sx ist nicht gleich SX

Was ist der Unterschied zwischen SX- und DX-Prozessoren? Welche Vorteile bietet ein 486er gegenüber einem 386er?

(Frank Talsma, Helmdange/Luxemburg)

Beim 386er (präziser: PC mit 80386-Prozessor) sagt der Namenszusatz »SX« aus, daß der Chip mit den übrigen Bauelementen des Computers (Speicher etc.) über 16 Datenleitungen verbunden ist. Die größere und etwas teurere 386er-Variante mit den Zusatz »DX« verfügt im Gegensatz dazu über 32 nach außen geführte Datenleitungen und kann somit theoretisch jede Art des Datenaustauschs doppelt so schnell (32 statt 16 Bits, 4 statt 2 Bytes in einem Rutsch) erledigen.
Bei der aktuellen 486-Familie sieht's aber gänzlich anders aus. Sowohl die SX- als auch die DX-Chips verfügen über 32 Datenleitungen. Aber: In einem 486 SX ist der arithmetische Co-Prozessor (der komplexe mathematische Berechnungen beschleunigt) abgeschaltet.
Durch den 486-typischen, internen Cache-Speicher (8 KByte) ist aber selbst der 486 SX erheblich schneller als ein 386 DX mit gleicher Taktfrequenz.
Die DX2-Prozessoren gibt es nur im 486er-Lager. Sie verdoppeln intern den Systemtakt und erreichen damit nahezu die zweifache Rechengeschwindigkeit gegenüber einem DX-Chip – außer beim reinen Datenschaufeln.

Slimline-Local-Bus?

Ich will demnächst meinen 286er zum Alteisen werfen und mir einen 486er mit Local-Bus-Steckplätzen zulegen. Nun finde ich die Slimline-Gehäuse absolut schick, habe aber noch nirgends einen Local-Bus-Computer in dieser Gehäuseform entdecken können. Paßt Local Bus etwa nur in klobige Tower? ***(Felix Hofner, Landau)***

In der Tat stellen Slimline-Gehäuse einen unaufdringlichen Monitoruntersatz dar und gewähren einen optimalen Zugriff auf alle Bedienelemente, Disketten- und CD-ROM-Laufwerke. Im Zeitalter der Local-Bus-Technik können Sie aber die bisherigen Flachgehäuse nicht mehr verwenden. Denn: Die Erweiterungskarten stehen in einem Slimline-Computer nicht senkrecht, sondern sind waagerecht angeordnet. Senkrecht eingebaute Karten würden nicht in das flache Gehäuse passen, jedoch lassen sich mühelos zwei bis drei Karten übereinanderstapeln. Um diese 90-Grad-Wende zu vollführen, steckt in einem der mittleren Mainboard-Slots eine Adapterplatine, auf der sich (beispielsweise) beidseitig je 2-3 Slots befinden. Diese Adapterkarte ist fester Bestandteil jedes Slimline-Gehäuses und bislang ausschließlich für das ISA-Bussystem erhältlich. Ob und wann Local-Bus-Adapterplatinen für Slimline-Gehäuse zu kaufen sein werden, steht derzeit noch in den Sternen.

Ran ans RAM

Wie kann man 4 MByte RAM auf 8 MByte hochrüsten?
Wieviel Speicher braucht Windows 3.1?
(Thomas Kuhndörfer, Gotteszell)

Bei den meisten modernen PCs befinden sich acht schmale, beige Sockel auf der Hauptplatine. Wenn Ihr Computer mit 4 MByte RAM bestückt ist, sind vier dieser Sockel mit RAM-Platinchen belegt. Setzen Sie in die leeren Sockel vier weitere SIMM-Module (so der Fachausdruck) des selben Typs ein, und schon haben Sie acht Megabyte Hauptspeicher. Achten Sie dabei unbedingt darauf, daß RAM-Größe, Zugriffszeit und Abmessungen übereinstimmen. Schleppen Sie im Zweifelsfall lieber Ihren Computer zu einem versierten Fachhändler, der die Aufrüstung normalerweise »ambulant« in wenigen Minuten vornimmt.
Wenn Sie Ihren Computer nach der Aufrüstung zum ersten Mal einschalten, erkennt er, daß die RAM-Größe nicht mit dem im CMOS-Setup gespeicherten Wert übereinstimmt. Rufen Sie das BIOS-Setup auf und verlassen Sie es sogleich wieder mit dem Menüpunkt »Save... and Exit«. Jetzt müßte der Computer die korrekte RAM-Größe erkennen, testen und ohne Murren arbeiten.
Wieviel Speicher Windows 3.1 braucht, ist schnell gesagt: 4 MByte minimal, besser 8 MByte. Unter 4 MByte wird das Arbeiten zur Geduldsprobe, da ständig Daten auf die Festplatte ausgelagert werden. Bei 8 MByte RAM beschleunigt das Laufwerks-Cache-Programm »Smartdrive« zudem drastisch sämtliche Standard-Zugriffe auf Platte und Diskette. Mehr als 8 MByte brauchen Sie nur für extrem speicherintensive Anwendungen wie Bildverarbeitung oder Sound-Digitalisierungen.

Smartdrive-Schlafmütze

Vor ein paar Tagen kaufte ich mir einen PC mit einer 486DX2-CPU (66 MHz) sowie 8 MByte RAM und bin begeistert – bis auf folgendes: Der Windows-Smartdrive-Monitor teilt mir immer mit, daß mein System geradezu »idle« ist, was ich, den Tränen nah, noch gelinde mit faul oder träge übersetzen will. Was tun? Wie kann ich meinem PC mehr Power verleihen? ***(Stefan Buchholz, Bramsche)***

Die optimale Smartdrive-Größe bei 8 MByte Hauptspeicher ist 2048 KByte – die Standard-Größe, die Smartdrive selbst vorschlägt. Rufen Sie den Smartdrive-Monitor (wer ihn noch nicht entdeckt hat: »Smartmon« im DOS-Verzeichnis) auf und starten Sie anschließend zum Beispiel die Textverarbeitung »Write«. Beenden Sie Write und laden Sie es erneut, wobei Sie die Smartmon-Anzeige im Auge behalten: Jetzt muß deutlich »Disk cache ist active« zu lesen sein. Rote Balken unterschiedlicher Höhe dokumentieren zusätzlich die Cache-Funktionstüchtigkeit.

Welcher Bus für wen?

Was ist der Unterschied zwischen ISA-, EISA- und Local Bus? *(Pascal Lenzner, Tittmoning)*

Der ISA-Bus ist der meistverbreitete Steckplatz-Standard bei PCs. Er stellt 24 Adreßleitungen, 8 oder 16 Datenleitungen und 8 Megahertz Bustakt zur Verfügung. In ISA-»Slots« (ein anderer Ausdruck für Steckplätze) können Sie weder Local-Bus-Karten noch EISA-Karten einsetzen.

Beim teuren EISA-Bussystem existieren 32 Adreßleitungen, 32 Datenleitungen und leider immer noch nur 8 Megahertz Bustakt. EISA-Steckplätze nehmen auch ISA-, aber keine Local-Bus-Karten auf.

Die brandneue und preiswerte VESA-Local-Bus-Technologie (»VLB«) überrascht mit 32 Adreßleitungen, 32 Datenleitungen und bis zu 33 Megahertz Bustakt. In Local-Bus-Slots passen keine EISA-, wohl aber ISA-Karten. PCs mit zwei oder drei Local-Bus-Steckplätzen sind derzeit unsere Empfehlung, da vor allem im Zusammenspiel mit Local-Bus-Grafikkarten enorme Geschwindigkeitssteigerungen erzielt werden – ohne merklich mehr zu kosten.

Superspiele selbstgestrickt

Mich interessiert am meisten das Programmieren von Spielen und anderer Software. In DOS-QBasic habe ich schon einige Versuche unternommen alleine etwas auf die Beine zu stellen, aber viel ist dabei nicht herausgekommen. Denn ich weiß nicht, wann und wo ich die jeweiligen Befehle einsetzen muß. Es soll ja schon Bücher zum Erlernen von Programmiersprachen geben – kommt man als Hobby-PC-Freak überhaupt an sowas heran? *(Ohne Absender)*

Wenn Sie Programme selbst entwickeln wollen, gibt es keine einfachere und leichter zu erlernende Programmiersprache als Basic. Aber Sie haben selbst erfahren, daß für Programmier-Einsteiger eine simple Befehlsübersicht nicht ausreicht, um ein größeres Software-Projekt auf die Beine zu stellen. Sie müssen also auf jeden Fall in speziellen Computerbuch-Shops nach Basic-Lehrbüchern fragen. Mittlerweile gibt es davon eine derart unüberschaubare Anzahl, daß Sie in aller Ruhe jedes anlesen und nach dem für Sie geeignetsten suchen sollten. Natürlich können Sie unter QBasic auch tolle Denk-, Knobel- oder einfache Action-Spiele schreiben, doch für komplexe Flugsimulationen mit ruckfreier 3D-Grafik und markerschütterndem Düsengetöse ist diese Programmiersprache nicht geeignet. Die Programmausführung ist prinzipbedingt recht langsam, und tiefergehnede Zugriffe auf die Sound- und Grafikhardware zu umständlich. Professionelle Spiele werden deshalb in der Programmiersprache »C« oder in Assembler geschrieben; beide Verfahren sind jedoch um Klassen schwieriger zu erlernen als der vergleichsweise »menschenfreundliche« Basic-Dialekt.

IN EIGENER SACHE

Uns erreichen weitaus mehr Technik-Treff-Zuschriften, als wir auf den zwei Seiten abdrucken können. Deshalb sammeln wir immer Fragen zu bestimmten beliebten Problem-Schwerpunkten (Soundkarten, Grafikkarten, CD-ROM-Laufwerke, RAM-Probleme etc.) und schreiben regelmäßig spezielle Artikel, die sich nur um diese Themen drehen. In unserem Soundkarten-Vergleichstest in dieser Ausgabe geben wir zum Beispiel wichtige Installations-Tips rund um DMA, Interrupt & Co oder erläutern Sinn und Unsinn von 16-Bit-Digitalsound. Tips und Hilfestellungen zum CD-ROM-Kauf, zu Grafikkarten oder der nervtötenden RAM-Knappheit haben wir bereits in früheren Ausgaben behandelt.

Festplatten-Amnesie

Nachdem ich bei meinem Computer ein Programm gestartet habe, spielte derselbe verrückt. Ich drückte auf die Reset-Taste. Daraufhin schrieb er plötzlich »C: Drive Error« hin. Nun mußte ich feststellen, daß in meinem Setup die Einstellungen meiner Festplatte gelöscht waren. Ich besitze einem 386DX40 mit einer 105 MByte großen Festplatte des Herstellers Seagate. Mir fehlen im Setup die folgenden Einstellungen:

»Cyln«, »Head«, »WPCom«, »LZone« und »Sect«. *(Markus Ruhland, Stadtbergen)*

Vermutlich handelt es sich bei Ihrer 105-MByte-Seagate-Festplatte um eine ST3120A. Schrauben Sie Ihren Computer auf und überprüfen Sie diese Modellbezeichnung. Wenn's stimmt, dann müssen Sie folgende Werte im Bios-Setup einstellen:

Cyln=1024, Head=12, WPCom=0, LZone=0, Sect=17.

Aber Vorsicht: Tragen Sie diese Werte bitte nur dann ein, wenn Sie sicher sind, daß Sie auch wirklich genau diese Platte besitzen – sonst droht Datenverlust der übelsten Sorte!

Noch ein paar grundlegende Tips: Die Bios-Setup-Daten können sowohl per Software (Viren, Programmfehler und -abstürze) als auch durch Hardware-Fehler (Puffer-Batterie leer, Kurzschluß, Kabel abgefallen, Akku defekt) das Zeitliche segnen. Und das passiert öfter als man glaubt – aber immer zum denkbar ungünstigsten Zeitpunkt. Um den Folgen dieses Daten-GAUs (Festplatte nicht mehr ansprechbar, Computer im Kriechgang etc.) vorzubeugen, rufen Sie das Bios-Setup gleich jetzt einmal auf und notieren Sie sich alle (!) dort angezeigten Werte. Das gilt auch für die Einstellungen im »Extended CMOS« – also wirklich jeden im Setup einstellbaren Parameter.

Wenn das Kind aber (wie in Ihrem Fall) nun schon mal in den Brunnen gefallen ist und die ehedem eingetragenen Werte nicht mehr rekonstruierbar sind, müssen Sie sich an den Fachhändler wenden, bei dem Sie Ihren Computer erworben haben. Da dieser (hoffentlich) nicht nur ein einziges solches Gerät verkauft hat, kann er Ihnen die verlorengegangenen Bios-Werte anhand seiner Datenblätter sofort mitteilen. **(ts)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Dann schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihnen praxisnah zu helfen.

Hier die genaue Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Technik-Treff
Gruberstraße 46a
85586 Poing

Wenn Ihr PC das machen soll, was Sie wollen, holen Sie sich Highscreen HIGHLIGHTS!



Der PC sollte dem Menschen bei der täglichen Arbeit helfen und ihn nicht davon abhalten. Und damit Ihr PC wirklich das macht, was Sie wollen, machen wir Ihnen jetzt ein Angebot:

Testen Sie Highscreen HIGHLIGHTS – kostenlos!
Sofort anwendbares Wissen in Form von Kursen, Workshops, Informationen über Aus- und Weiterbildungsmöglichkeiten und vieles mehr: Highscreen HIGHLIGHTS bietet Ihnen leichtverständliche Gebrauchsanleitungen für genau das, was Ihr PC für Sie machen soll.

Holen Sie sich Ihr Gratisheft mit dem Test - Gutschein!

Highscreen HIGHLIGHTS –

sofort anwendbares Wissen für Ihren PC.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs

Test-Gutschein für 1 Gratisheft!

JA, ich will Highscreen HIGHLIGHTS testen. Senden Sie mir ein Gratisheft zu. Wenn ich von Highscreen HIGHLIGHTS nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratisheftes mit. Ansonsten senden Sie mir Highscreen HIGHLIGHTS regelmäßig per Post frei Haus – mit 10% Preisvorteil für nur DM 5,40 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift 4020

Ausfüllen, ausschneiden und absenden an:
DMV-Verlag, Highscreen HIGHLIGHTS, Aboservice, Postfach 20 06 44, 80006 München,
oder faxen:
0 89 - 5 11 73 63.



Sie wollen Ihre Meinung über PC PLAYER loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer lautstark äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum für den mitteilungsbewußten PC-Besitzer. Schreiben Sie bitte an den DMV-Verlag, Redaktion PC PLAYER, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Moral und Motivation

Ich spare mir an dieser Stelle die in vielen Leserzuschriften anzutreffenden Vorschläge, welche Rubriken man kürzen oder weglassen könnte, um für den Ausbau der Spieletests Platz zu gewinnen und ähnliches. Auch ich finde manches mehr und manches weniger gut, doch Ihr werdet es niemals allen recht machen können, weshalb das Kriterium der Vielseitigkeit und Abwechslung in dieser Frage wohl das entscheidende Argument ist. Meine Lieblingsrubrik ist übrigens das »Finale«. Über derartigen Humor können zwar nur PC-Freaks lachen, aber für diese wird die Zeitschrift ja schließlich auch gemacht.

Wünschenswert wäre aus meiner Sicht jedoch, wenn Ihr Vorschläge und Kritiken der Leser nicht nur abdrucken, sondern auch mal ernsthaft überdenken und eventuell in die konzeptionelle Planung einbeziehen würdet. Eure Kommentierung der Leserbriefe erscheint mir zumeist als bloße Rechtfertigung Eurer Redaktionsentscheidungen. Wenn Marc Haberl in Heft 6/93 z.B. die fehlende Motivationswertung kritisiert und dann belehrt wird, daß diese mit der Gesamtwertung identisch sein, zeugt dies doch eher von Selbstgefälligkeit, als von der Bereitschaft, die Lesermeinung zu respektieren. Wenn die Gesamtwertung gleich der Motivation ist, dann hieße das ja, die Motivation ergibt sich aus »Kopierschutz + Anleitung + Bedienung + Anspruch + Grafik + Sound«?! Meint Ihr wirklich, daß Motivation und Spielspaß nur aus diesen Elementen resultieren? Oder meint Ihr es vielleicht so, daß die einzelnen Bewertungskriterien gar keinen Einfluß auf die Gesamtwertung haben, da diese sich ja erst aus der Motivation ergibt?

Ich fände es wie Marc Haberl jedenfalls auch besser, wenn sich die Zusammensetzung der Gesamtwertung im Referenzkasten klarer ablesen ließe. Vielleicht solltet Ihr auch mal über weitere Kriterien nachdenken, z.B. ethischer und kognitiver bzw. pädagogischer Wert. Damit würdet Ihr Euch dann wirklich von sämtlichen Konkurrenzblättern abheben und die zweifellos technisch und grafisch perfekt gemachten Kriegsspiele hätten dann vielleicht nicht mehr die höchsten Wertungen.

(Ralf Lux, Potsdam)

Als Anregungs-Abwürger wollten wir uns nicht betätigen; die Geschichte mit der Motivation ist eine reine Definitionsfrage. Wo ist denn der Unterschied zwischen »Motivation« und »Spielspaß«?. Wenn ich Spaß an einem Programm habe, bin ich motiviert, mich länger damit zu beschäftigen. Je nach Spieletyp kann eine Einzelwertung wie Grafik oder Sound Einfluß auf die Motivations-Gesamtwertung haben, muß aber nicht. Beispiele: »Tetris« steht die grobe Klotzgrafik gut; »Ultima Underworld II« hingegen verdankt einen großen Teil seiner Faszination der 3D-Darstellung. Unsere Gesamtwertung wird also nicht aus Einzelteilen errechnet, sondern unterm Gesichtspunkt »Macht's Spaß? Und wenn ja, wieviel?« frisch kalkuliert.

Eine Ethik-Wertung halte ich für kaum umsetzbar. Jeder hat andere Maßstäbe, ab wann ihm ein Spiel zu kriegerisch ist oder nicht.

Bei geschmacklichen Ausreißern wie »War in the Gulf« in Ausgabe 8/93 weisen wir im Text auf inhaltliche Bedenken hin. Jeder Leser kann dann auch ohne separate Wertung entscheiden, ob ein Spiel nach seinen persönlichen ethischen Maßstäben noch akzeptabel ist.



Moralwertung für kriegerische Spiele wie War in the Gulf?

Mehr Share

Mehr Shareware-Spiele, da viele bei weitem besser sind als einige von Euch getestete Profispiele. Keine Previews mehr; ein Spiel sollte erst besprochen werden, wenn eine endgültige Wertung möglich ist. Klarere Kennzeichnung der Spielegattung. Besprechung der Referenzspiele; einige sind zumindest mir völlig unbekannt. Punktwertung und Spielegattung ins Inhaltsverzeichnis übernehmen.

(Peter Flanderke, Veitshöchheim)

Wir verstehen uns in erster Linie als Testinstanz für Profispiele, die deshalb immer eine höhere Priorität bei unserer Seitenvergabe haben werden als Shareware-Titel. Wir sperren uns prinzipiell nicht dagegen, mal ein Seitchen mehr über diesen Bereich zu bringen, aber soooo viele gute Shareware-Neuerscheinungen gibt's nun auch wieder nicht.

Previews sind ähnlich wie Messeberichte natürlich kein Testersatz. Bei besonders vielversprechenden Titeln halten wir einen Vorabbericht für interessant; die Besprechung folgt in einer späteren Ausgabe, wenn das Programm fertig ist. Tests

werden bei uns immer Vorrang haben, was sich auch im Seitenverhältnis zwischen Spielerezensionen und Previews ausdrückt.

100 % Lenkrad

1. Gibt es Starkiller-Comicbücher? Ich meine ein Druckwerk, in dem alle bisherigen Starkiller-Folgen (auch die alten wie z.B. »Planet der versklavten Programmierer«) zusammengefaßt sind.
2. Wichtig: Habt Ihr Informationen über eine Turrican-PC-Konvertierung? Ich habe eine Demoversion davon auf der letzten CeBit gesehen, aber mir wurde da erzählt, daß sich Rainbow Arts für die Musik-Umsetzung Chris Hülsbeck nicht leisten könne. Ich hoffe, Ihr könnt da etwas Licht in diese totale Finsternis bringen?
3. Ich verstehe Eure Bewertungen manchmal nicht. Beispiel: »Day of the Tentacle«. Erträgliche Handbuchabfrage; Anleitung und Spieltext beide deutsch und gut; Bedienung, Grafik und Sound allesamt Bestnote sehr gut. Trotzdem vergebt Ihr »nur« 93 %. Ist die mangelnde Komplexität im letzten Abschnitt etwa so offensichtlich, daß sie das Spiel sage und schreibe 7 Prozentpunkte kostet? Wieso ziert Ihr Euch vor einer Wertung wie z.B. 98 oder 99 Prozent?
4. Soll ich mir ein Gravis Gamepad kaufen?
5. Die Rechtschreibprüfung wollte Heinrich Lenhardt übrigens in Heinrich Lenkrad umwandeln, falls es Euch interessiert...

(Steffen Heisterberg, Hannover)

1. Nein – noch nicht.
2. Rainbow Arts plant die Veröffentlichung der PC-Umsetzung von »Turrican II« im Spätherbst. Wer sich genau um die Musik-Programmierung kümmert, sei noch nicht entschieden.
3. Wir haben in der Tat einen leichten Horror vor einer 100er-Wertung. Die könnte nur ein Spiel erhalten, das absolut perfekt ist und jeder Menschenseele monatelang Spaß macht – aber wo gibt's das schon? Die gegen Ende etwas nachlassende Komplexität hat Tentacle in der Tat eins, zwei Prozentpünktchen gekostet. Aber 93 % sind doch Kaufempfehlung genug – die Werterei ist schließlich eine Frage des Maßstabs. Wir sind jedenfalls bemüht, nicht jedes Kraut-und-Rüben-Programm hochzujubeln, sondern dicke Wertungen nur den absoluten Spitzentiteln zu spendieren.
4. Wenn Du öfters mal zu einem flotten Action- oder Sportspiel, lautet die Antwort eindeutig »Ja«.
5. Spellchecker sind eben ein Quell steter Freude. Da mutiert unser Vertriebsleiter Helmut Grünfeldt zu »Grüngelb« und aus dem Layout-Maestro Rolf Boyke werden »Böcke« – unterhaltsamer als so manches Computerspiel.

Schnarch Commander

Warum druckt Ihr bei den Tips & Tricks nur Komplettlösungen ab? Ihr könnt doch auch mal eine Seite mit kleinen Tips für Simulationen oder Jump-and-Runs machen. An der Shareware-Seite müßte auch was getan werden, macht doch

mal einen Bewertungskasten so wie bei den Joystick-Tests oder so ähnlich. Das neue Logo gefällt mir auch ganz gut, nur das Comic: Bäh! Weglassen! Der Test für »X-Wing« war total unterbewertet!
Ich wollte mir eigentlich »Strike Commander« zulegen, aber reicht mein 386-DX 40 MHz mit 4 MByte RAM noch aus, oder schlafe ich vor dem Monitor ein? **(Stefan Luer, Neustadt)**

Auf Deinem System besteht Einschlafgefahr. Ein 486-DX sollte es sein; idealerweise nicht unter 50 MHz.

Her mit den Klassikern

Sehr gut gefällt mir die Trennung von Meinung und Spieletest. Positiv fällt außerdem der Stil auf, sowohl die Aufmachung als auch die Qualität der Texte heben sich deutlich von dem anderer Spiele-Zeitschriften ab.
Zwei Verbesserungsvorschläge hätte ich allerdings auch noch: 1) Bringt doch jeden Monat den »Klassiker«, in dem ein hervorragendes Spiel, das vor dem Erscheinen der ersten Ausgabe der PC Player veröffentlicht wurde, besprochen wird. 2) Eröffnet noch eine Rubrik, in der viele kleine Fragen zu Computerspielen gestellt und entweder von Euch oder von anderen Lesern beantwortet werden.
(Sascha Blank, Oberhausen)

1. Bei Oldies ergibt sich oft das Problem der Verfügbarkeit; man macht einen Leser womöglich auf ein älteres Spiel richtig heiß, das aber im Handel kaum mehr auffindbar ist. Ansonsten spricht aber nichts gegen die Einführung einer solchen Rubrik, sofern sie weiterhin so fleißig in Euren Zuschriften propagiert wird.
2. Frage/Antwort-Rubriken im Tips-Bereich werden durch den redaktionellen Vorlauf zermürbt, der sich bei der Zeitschriftenproduktion ergibt. Bis wir eine Zuschrift abgedruckt, Antworten bekommen und diese wiederum veröffentlicht haben, kann insgesamt ein Vierteljahr vergehen. Wer gerade verzweifelt an einer bestimmten Stelle festsitzt, wird wohl kaum genug Geduld für solche Langzeithilfen aufbringen.

Jäger und Sammler

Die PC Player hat mich überrascht. Seit ich meinen C 64 vor etwa sechs Jahren verkauft hatte, habe ich die Spielezeitschriften auf Teenager-Niveau in Erinnerung. Nun, da ich aufgrund meines Studiums einen Computer zulegte, bin ich natürlich auch an dessen Unterhaltungswert interessiert. Besonders Eure Tests mit dem »Im Wettbewerb«-Kasten (tolle Orientierungsmöglichkeit) und der persönlichen Meinung des Redakteurs gefallen mir sehr gut. Des weiteren sind mir Eure Hardware-Tests sehr positiv aufgefallen (486-Test mit Kaufberatung, Maus-Test), dessen Themen von anderen Zeitschriften übergangen werden (besonders die unscheinbare, aber wichtige Maus). Das ist ein weiterer Grund, warum ich Euch schreibe: Leider fehlt mir die Möglichkeit, die ersten PC Player-Ausgaben zu kaufen. Kann ich sie bei Euch nachbestellen? **(Bernd Mascioni, Eschringen)**

Danke für das Lob. Aufgrund zahlreicher Anfragen richten unsere rastlosen Kollegen vom Vertrieb gerade einen Nachbestell-Service ein. Beachte bitte die entsprechende Seite, die irgendwo in dieser Ausgabe herumschwirren sollte.

Gesamtwertung – die sanfte Geburt

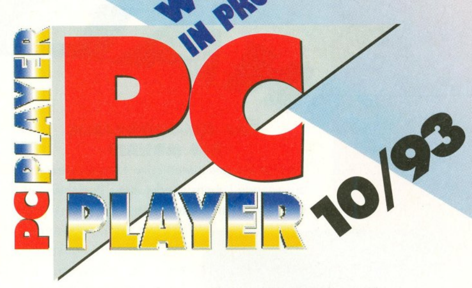
Wie kommt Ihr zu der Endbewertung von Spielen? Gibt jedes Redaktionsmitglied eine Punktzahl ab und anschließend wird der Durchschnitt errechnet? Euer Bewertungskasten ist bei weitem der Beste. Laßt ihn genau so. Ein Extra-Applaus für den Technik-Treff! Sehr gut finde ich Sachen wie z.B. den 486er-Test in Ausgabe 6/93. Auch ansonsten stimmt das Verhältnis von Hardware, Software und sonstigen Informationen. Das Beste sind die Verrisse der schlechten Spiele. Bei keinem anderen Magazin habe ich eine so schonungslose Wortwahl vorgefunden, wenn es um miese Games geht. Endlich mal ein Magazin, das sich traut, den Mund aufzumachen. Überhaupt ist Euer Humor nicht schlecht. Ihr seid witzig, ohne ins Alberne zu verfallen.
Zum Cover: Laut Aussage im Editorial 6/93 ist es tiefer, breiter, schneller geworden (»schneidig« hört sich irgendwie seltsam an). Das kann ich nicht beurteilen, da ich PC Player erst ab eben dieser Ausgabe kenne. Allerdings muß ich sagen: Wäre ich nicht auf Euch aufmerksam gemacht worden, hätte ich das Heft sicher übersehen. Es hebt sich nämlich vom Cover her mit Einschränkungen kein bißchen von allen anderen Magazinen ab. **(André Koch, Neustadt)**

Das erste Vorschlagsrecht für die Gesamtwertung gebührt dem Autor des Tests, der sich dann mit den anderen Kollegen, die das betreffende Programm gespielt haben, feilschenderweise auf eine Zahl einigen muß. Als Orientierungshilfe dient außerdem eine Datenbank, in der alle früheren Wertungen erfaßt sind.

Schützt die Lemminge

Nach Eurem Test von »Lemmings 2«, das ja durchschnittlich gut abgeschnitten hat, habe ich mir das Spiel zugelegt und mußte mit Schrecken feststellen, daß hier doch ein Kopierschutz vorliegt. Spiele, bei denen es nicht möglich ist, daß der Anwender eine Sicherheitskopie erstellen kann, sind meiner Meinung nach für Ärger vorprogrammiert.
Geht nämlich die Originaldiskette nach der Garantie kaputt, so bin ich als Käufer der Dumme. Da bei Lemmings 2 die Installation nur mit der Originaldiskette möglich ist, bin ich der Meinung, daß Ihr den Angaben zum Kopierschutz gewissenhafter nachkommen solltet. **(Martin Hüls, Coesfeld)**

Danke für Deinen Hinweis. Der Lemmings 2-Kopierschutz ist exotisch (auf Festplatte ja, Disketten-Backup nein), aber wahr. Diese etwas niederträchtige Schutztechnik haben wir schlichtweg übersehen – Sorry.



! Joystick ist nicht gleich Joystick: Thrustmaster, Virtual Pilot & Co sind aufwendige Knüppelkonstruktionen, die speziell für Flugsimulationen konzipiert wurden. Immer mehr Programme nutzen die Zusatzfeatures dieser Modelle aus; außerdem steht ein heißer Herbst mit vielen neuen 3D-Actionspielen und Flugsimulationen bevor. Unsere Testpiloten zeigen Ihnen in der nächsten Ausgabe das aktuelle Angebot an Simulations-Spezialsticks und verraten, ob sich der Kauf der Brummer auch lohnt.

Der Virtual Pilot gehört zur stetig wachsenden Familie der Simulations-Sticks

! »Read error on drive C:« oder »Not a DOS disk« sind nur einige der vielen Schreckensmeldungen, mit denen Ihr PC Murks und Macken verkündet. Ist's ein Virus, gibt das Laufwerk den Geist auf oder ist die teure Spielediskette hinüber? In einer neuen Serie rund um die häufigsten **PC-GAUs** geben wir Tips zur Vorbeugung und Schadensbegrenzung. Was tun, wenn die Kiste spinnt? Ruhe bewahren und unsere nächste Ausgabe lesen!

Vom Privatsender zum Print Medium: Beim Nachfolgespiel zu Mad TV gestalten Sie eine Zeitung

! Angesichts der etwas unseriösen Terminplanung vieler Softwarefirmen gestaltet sich die Ausschau auf den nächsten Spieleteil ein wenig orakelhaft. Ohne Gewähr, aber mit viel Hoffnung erwarten wir unter anderem Testversionen von **Gateway II** und **Rebel Assault**.

Außerdem erwarten wir (endlich) die deutsche Version vom **Video Director**, präsentieren erste Infos über den Nachfolger zu **Mad TV** und schlagen ein weiteres Kapitel im **Bug-Report** auf: Die Programmier-Pfuschereien bei einigen neuen Spielen und Update-Tips stehen im Mittelpunkt der dritten Folge. Bei den Spielelösungen folgt die zweite Hälfte unserer **Krondor-Tips** inklusive der Paßwörter für alle Rätselkisten.

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.



Mit Homeworld schlagen die Adventure-Spezialisten von Legend ein zweites Kapitel der Gateway-Saga auf

Viel Spaß mit Ihrem PC bis zum nächsten Monat!

PC PLAYER 10/93 erscheint am 15. September

FINALE

DAS SIM-PROGRAMM DES MONATS

Die Tücken des öffentlichen Nahverkehrs, der aufregende Lebenswandel eines Busfahres, all das war dem breiten Publikum bisher nur schwer nahezubringen. Ein Software-Produkt soll jetzt da ansetzen, wo Bücher, Fernseh-Reportagen und Lebensbeichten versagt haben. »SimBus Linie 320« läßt Sie ans Steuer eines modernen selbsttragenden Gelenk-Busses und zeigt Ihnen hautnah, wie es im Cockpit eines Fahrers wirklich zugeht.

Dramatik, Spannung, Nervenkitzel: Bei SimBus erleben Sie selbst, was täglich in deutschen Omnibus-Steuerzentralen vor sich geht. (Unser Bild zeigt die 3D-Grafik mit ausgeblendetem Instrumentenbrett).

Die Simulation entstand in Zusammenarbeit mit dem MVV (den Münchner Verkehrs-Betrieben) und dem Falk-Verlag, dessen Stadtpläne mit ausgewiesenen Bus-Linien der Packung beiliegen. Nur durch diese Kooperation war es möglich, den Großraum München in seiner Gesamtheit in den Rechner zu bannen.

Nachdem Sie eine Route festgelegt haben, starten Sie Ihren Bus, um Haltestelle für Haltestelle in korrekter Reihenfolge anzufahren. Zur Zeit haben alle digitalen Passagiere noch Monatskarten, doch für die Version 2.0 ist uns ein Fahrkartenverkaufs-Zusatzprogramm mit Geldwechselmodus versprochen worden. Am Ende der Fahrt werden Sie für Pünktlichkeit und Fahrsicherheit begutachtet; nach mehreren tausend erfolgreichen Fahrten winkt eine Beförderung zu einer höheren Besoldungsstufe. SimBus benötigt mindestens einen 486-PC um die faszinierende 3D-Grafik in voller Blüte darstellen zu können. Häuser und Gegenverkehr sind zur Zeit noch nicht implementiert, sollen aber spätestens mit Erscheinen des Pentium-Prozessors nachgeliefert werden. Ebenfalls in Arbeit sind Erweiterungs-Disketten mit den Großräumen Stuttgart, Düsseldorf und Hamburg; eine spezielle »Limited Edition« wird auch die Nahverkehrspläne von Berlin enthalten. **(bs)**

DIE LETZTE TOP 5-LISTE

In der »Microprose Summer Surprise« werden potentielle Spiele-Käufer mit einem »Geschenk in jeder Packung« gelockt. Wir haben von einem Informanten die Konferenz-Protokolle von Microprose erhalten und präsentieren Ihnen die Liste der fünf Dinge, die urspünglich als Geschenk in die Packung sollten, aber aus diversen Gründen dann doch abgelehnt wurden.

PLATZ 5: Ein kleines Kätzchen aus der unerwartet erfolgreichen Zucht der Familie Schwaiger (bedauerlicherweise zur Zeit nur sieben Exemplare vorrätig)

PLATZ 4: Eine Bahncard (wäre nur für Railroad Tycoon Deluxe interessant gewesen)

PLATZ 3: Ein CD-ROM mit dem Spiel »Mantis« (Das wollte aber niemand geschenkt haben)

PLATZ 2: Ein Reisegutschein für ein Wochenende in einem von Microprose simulierten Krisengebiet Ihrer Wahl (zu gefährlich)

PLATZ 1: Eine Microprose-Aktie (leider mußten fast alle Aktien an Spectrum Holobyte rausgerückt werden) ***(bs)***

DEUTSCHE SPRACHE, SCHWERE SPRACHE

Nachdem die Texel-CD-ROM-Anleitung im letzten Finale bei unseren Lesern recht gut ankam, haben wir Ihnen diesmal ein paar Stilblüten aus der Welt der Computer-Spiele-Übersetzungen zusammengetragen. So finden Sie auf der Packung von »Pinball Dreams« den Hinweis auf eine »Punkteansammlung«. Bevor Sie jetzt die Packung nach einer Demonstration kleiner Punkte (Freiheit für den i-Punkt) absuchen: gemeint ist natürlich die High-Score-Liste.

Die »Lost Vikings« scheinen ein besonderes Fitness-Programm zu absolvieren, denn die deutsche Packung macht uns auf die »einzigartigen, knallharten Bewegungen« aufmerksam. Bei »Prince of Persia II« locken uns »Animationen, die auf menschlichen Modellen basieren« (unmenschliche waren gerade vergriffen). Wem die ganzen Spiele schon immer zu schwer waren, der freut sich auf »Kings Quest VI«: »Beinahe die Hälfte der Ereignisse müssen nicht unbedingt gespielt werden... Eine Truppe von kostümierten und mit Video aufgezeichneten Schauspielern gibt dem Abenteuer eine spezielle Lebensechtheit.« **(bs)**

FÜNF IST TRÜMPF!



Heutzutage kann man keine Computer-Zeitschrift aufschlagen, ohne nicht von Anzeigen für mindestens ein Dutzend Postleitzahl-Umstellungsprogrammen erschlagen zu werden.

Wenn Sie sich trotz dieser geballten Software noch nicht an Ihre neue Zahl gewöhnen können und Ihre individuelle Note betonen möchten, dann kaufen Sie sich doch einfach Ihre eigene Postleitzahl! Die Firma Stiefel in Ingolstadt scheint diese laut jüngster Anzeige tatsächlich anzubieten, sogar im handlichen 3er-Pack. Machen Sie also Omi oder Freunden ein wirklich schwer zu schlagendes Geschenk: Eine eigene Postleitzahl. Beeilen Sie sich! Der Vorrat ist begrenzt!

S T O P ! Bevor Sie jetzt tatsächlich bei der armen Firma eine Postleitzahl kaufen wollen: Dort kriegen Sie nur Landkarten auf denen die PLZ-Gebiete eingetragen sind. Die Anzeige war nur derart zweideutig formuliert, daß wir uns einfach nicht zurückhalten konnten. ***(bs)***


GANZ DER PAPA?
PRIMUS 0 83 82 / 88 70 27
DL1150, DL1250
...noch viel besser, die Kleinen sind gewachsen!
Wir sind die kleinen 24-Nadel-Drucker von Fujitsu.
Von den Großen haben wir die Qualität und Perfektion. Klein, leise und superflink sind wir sowieso.
DL1150:
Zwei Schächte für Einzelblatteinzug
Hochleistungsbetrieb für alle, denen es nicht schnell genug gehen kann
11 eingebaute Schriften und 4 Emulationen für noch mehr Gestaltungsmöglichkeiten
110 Spalten auf A4 quer
DL1250:
136 Spalten auf A3 quer. Der preiswerte Drucker für große Tabellen
DL1250
Und wie wär's mit Farbe – kein Problem, wir lassen uns nachträglich ganz leicht zum Farbdrucker umrüsten.
Bitte senden Sie mir genauere Unterlagen über
die Kleinen von Fujitsu, den DL1150 und DL1250
das gesamte Fujitsu-Drucker-Programm
Name
Straße
PLZ,Ort
Firma
PCP 9/93
Coupon an Fujitsu Deutschland GmbH
Frankfurter Ring 211 · 80807 München · Tel. 0 89 / 3 23 78 - 0
FUJITSU
COMPUTERS, COMMUNICATIONS, MICROELECTRONICS

Voll kompatibel zu Microsoft Windows Sound System, AdLib, Sound Blaster Pro, Covox Speech Thing und Disney Sound Source.



Software:

- HSC Interactive, Monologue für Windows ,
  Windat OLE,
  Voyetra Audio Station,
  Voice Annotation, CD Player,
  Sound Tracks, Utilities und
  Windows 3.1 Treibersoftware.

DAS NEUE 16-BIT SOUND ERLEBNIS!





Technische Daten:

- 5 Sound Standards inkl. Windows Sound System
- 20 Kanal Stereo FM Synthesizer (OPL3)
- Dynamik Filter
- 16-Bit digitales Audio Playback 44.1 kHz (stereo)
- 16-Bit analog/digital Recording mit 5.5-44.1 kHz sampling
- Multi Mixer
- Multi CD-Rom Interface
- SCSI CD-Rom Erweiterungsmöglichkeit
- Midi Interface
- Game Port
- CD Audio Eingang
- 4 Watt Stereo Verstärker



KM Handelsgesellschaft m.b.H.
Kirchheimer Str. 48 · 73249 Wernau

Inklusive Mikrophon und Stereo-Kopfhörer